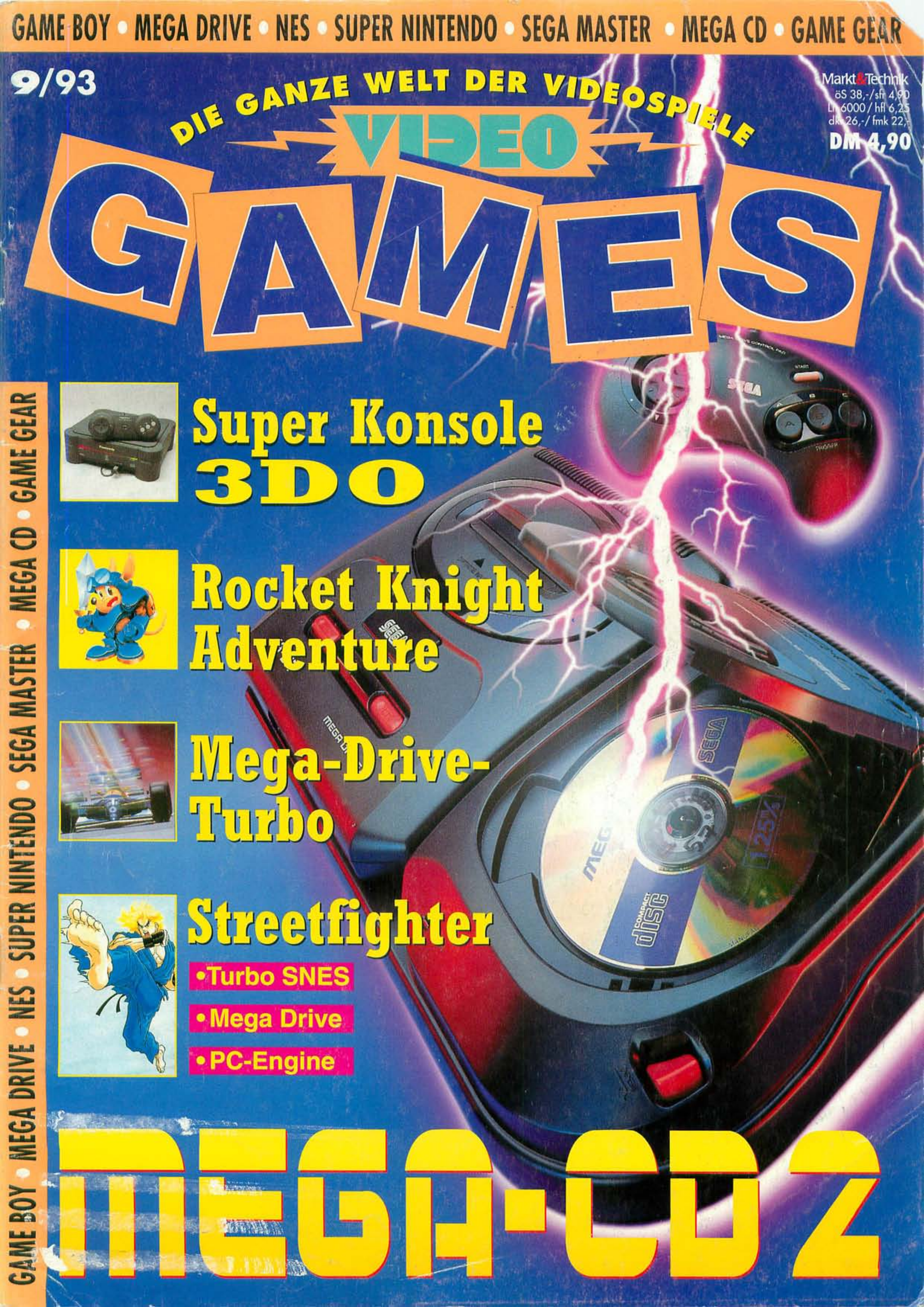


GAME BOY • MEGA DRIVE • NES • SUPER NINTENDO • SEGA MASTER • MEGA CD • GAME GEAR
9/93
DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE
VIDEO GAMES
Markt&Technik
öS 38,-/sfr 4,90
Lit 6000 / hfl 6,25
dkr 26,-/ fmk 22,-
DM 4,90
Super Konsole 3DO
Rocket Knight Adventure
Mega-Drive-Turbo
Streetfighter
•Turbo SNES
•Mega Drive
•PC-Engine
MEGA-CD 2
GAME BOY • MEGA DRIVE • NES • SUPER NINTENDO • SEGA MASTER • MEGA CD • GAME GEAR

Keine Panik

Überall in der Videospielszene ist die Hölle los: Neue Konsolen und technische Standards kündigen sich an. Nach der "Capcom-Revolution" (trotz heftiger Drohungen von Nintendo bringt Capcom *Streetfighter 2* fürs Mega Drive) sollte sich Nintendo langsam Sorgen machen. Die Preise für Konsolen, Handhelds und Module sinken deutlich, Marketing-Strategen erleiden einen Herzanfall nach dem anderen — und Ihr als Zocker steht mittendrin im Chaos. Doch keine Panik: Über neue Trends, Spiele und was sich lohnt, halten wir Euch wie stets auf dem Laufenden (is' ja unser Job, nich'?). Eins steht jedoch jetzt schon fest: Der VIDEO-GAMES-Favorit des Jahres ist und bleibt *Super Bomberman*. Kein anderes Spiel fördert die niedersten Triebe eines Redakteurs derart zu Tage wie Hudsons Granatenparty. Aus einer Schreibertruppe, die eben noch wie Pech und Schwefel zusammenhielt, werden erbitterte Gegner, die sich mit Flüchen und Ausdrücken beharken, die der Bundesprüfstelle die Haare zu Berge stehen ließen. Die Böllerseuche hat sogar auf unsere Layouter übergegriffen. Uns würde interessieren, was bei Euch bei einem Bomberman-Match so abgeht. Schreibt uns doch mal. Marcel freut sich schon über Eure Post. Die besten Stories werden in Mail-O-Mania abgedruckt. Nach einer fast weltweiten Odyssee ist inzwischen auch das letzte Paket mit Hartmuts Messe-News aus Chicago eingetrudelt (Reisezeit: vier Wochen; herzlichen Dank an die Post). So erfahrt Ihr noch mehr über 3DO, CD-ROM, Virtual Reality und Software. Noch ein Tip für Sammler: Demnächst gibt's das Sonderheft mit den besten Spielen für Eure Konsole.

Also, viel Spaß beim Daddeln und allzeit Kohle für ein gutes Modul wünscht Euch

Euer Video Games Team

SCOREBOARD



M-1 Abrams Battletank (SM) 114.95
Desert Strike (SM) 114.95



Joystick Proneo 1 prog. SV 336 (SN) 99.95

Bubsy (SM)

Das deutsche Videospielangebot ist aktuell, reichhaltig und preiswert, wie unsere Auswahl zeigt. Ein Mott

SUPER NINTENDO

Titel	Preis
super nes + super mario world dA	299.95
super nintendo power station dA	199.95
action replay pro cartridge dA	129.95
joypad transparent progr.sv337 dA	69.95
joypad transparent sv 334 dA	34.95
joystick topfighter sv 338 dA	149.95
moduladapter fire 16-bit dA	39.95
profi koffer action case dA	59.95
super nintendo spieleberater dA	24.95
zelda spieleberater dV	24.95
alien 3 dA	129.95
b.o.b. dA	119.95
batman returns dA	129.95
bulls vs blazers dA	119.95
caveman ninja dA	114.95
desert strike dA	109.95
fatal fury dA	129.95
final fight dA	139.95
harleys adventure dA	109.95
jimmy conners tennis dA	129.95
john madden football 93 dA	119.95
king arthur's world dA	139.95
l.t. road runner dA	139.95
legend of zelda-a link to past dV	94.95
lethal weapon 3 dA	119.95
magic sword dA	139.95
mario paint mit mouse dA	94.95
mickey mouse magical quest dV	114.95
nhlpa hockey '93 dA	129.95
pga tour golf dA	129.95
powermonger dA	129.95
prince of persia dA	129.95
robocop 3 dA	139.95
shanghai 2 dA	149.95
sim city dV	94.95
spanky's quest dA	114.95
star wing (fx-serie) dV	114.95
street fighter 2 dA	94.95
super aleste dA	139.95
super mario kart dA	94.95
super pang dA	139.95
super t. m. h. turtles 4 dA	114.95
tiny toon adventures dA	129.95
tom & jerry dA	119.95
world league basketball dA	94.95
wwf royal rumble dA	139.95

NINTENDO GAME BOY

Titel	Preis
game boy basic set dA	99.95
game boy mit tetris dA	149.95
action replay pro cartridge dA	89.95
handy boy all in one sv 907 dA	69.95
handy carry sv 905 dA	12.95
handy power 1 sv 901 dA	49.95
lupe mit licht dA	19.95
lupe+licht+akkuset+netzteil dA	59.95
alfred chicken dA	64.95
alien 3 dA	64.95
asterix dA	64.95
baby t-rex dA	59.95
best of the best dA	64.95
bugs bunny crazy castle 1 dA	54.95
chessmaster dA	49.95
choplifter 2 dA	59.95
crash dummies dA	64.95
duck tales dA	59.95
firefighter dA	64.95
flintstones dA	74.95
ghostbusters 2 dA	74.95
glücksrad dA	64.95
grand prix dA	64.95
joe & mac dA	64.95
kid dracula dA	64.95
kirby's dreamland dA	54.95
lemmings dA	74.95
looney tunes dA	69.95
mario & yoshi dA	54.95
megalit dA	64.95
mystic quest dV	64.95
popeye 2 dA	64.95
populous dA	64.95
r-type 2 dA	64.95
rodland dA	64.95
simpsons 1 (esc. camp deadly) dA	64.95
simpsons 2 (bart vs juggern.) dA	64.95
simpsons 3 (kr.fun house) dA	64.95
splitz dA	64.95
star wars dA	74.95
super mario land 2 dA	64.95
tiny toon dA	64.95
tip off dA	64.95
tom & jerry dA	64.95
universal soldier dA	64.95
wwf superstars 2 dA	64.95

CPS-EINKAUFSFÜHRER

HIER VERÖFFENTLICHEN WIR IN LOCKERER FOLGE ADRESSEN VON HÄNDLERN, DIE FÜR SIE DAS CPS-WARENANGEBOT BEREITHALTEN

DIE CASSETTE
MARKT 13
32423 MINDEN

COMPUTERSTUDIO PAULS & PICARD
BLUMENSTRAßE 6
42853 REMSCHEID

TELESPIELBÖRSE
PERSEBECKER STR. 37
44227 DORTMUND

CRAZY STORE
ALTER MARKT 45
50667 KÖLN

WORLD OF GAMES
TURNSTRAßE 6
75173 SAARBRÜCKEN

ALLE SONDERANGEBOTE NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT !

SONDERANGEBOTE NES + GAME BOY

Titel	Preis
GAME BOY	
alleyway dA	44.95
flash the dA	39.95
golf dA	44.95
kick off dA	44.95
killer tomatoes dA	44.95
kwirk dA	44.95
nemesis dA	44.95
paperboy 1 dA	44.95
pinball - revenge of the gator dA	44.95
pitfighter dA	39.95
super mario land 1 dA	44.95
tennis dA	44.95
NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM	
addams family dA	59.95
adventures of lolo dA	49.95
arch rivals dA	54.95
batman - return of the joker dA	59.95
bayou billy dA	44.95
bionic commando dA	59.95
bubble bobble dA	49.95
dynablaster dA	59.95
ghost & goblins dA	59.95
home alone 2 dA	59.95
hook dA	59.95
ice hockey / classic serie dA	44.95
little samson dA	59.95
mc donald land dA	54.95
mission impossible dA	44.95
panic restaurant dA	54.95
pinball / classic serie dA	44.95
puzznik dA	49.95
shatterhand dA	59.95
ufouria dA	59.95

DIE ZAHLEN VOR DEM TITEL GEBEN DEN ERSCHEINUNGSMONAT AN.

ANKÜNDIGUNGEN

Titel	Preis
SUPER NINTENDO	
0893 amazing tennis dA	139.95
0893 bubsy dA	114.95
0893 congo's caper dA	114.95
0893 first samurai dA	129.95
0893 mechwarrior dA	149.95
0893 rummenigge player manager dA	129.95
0993 acclaims world cup soccer dA	129.95
0993 mortal kombat dA	149.95
0993 mystic quest legend dV	94.95
0993 terminator 2 arcade game dA	129.95
0993 the lost vikings dV	114.95
GAME BOY	
0893 boxxle 2 dA	59.95
0893 f-15 strike eagle dA	64.95
0893 spiderman 3 dA	64.95
0893 titus the fox dA	64.95
0893 yoshi's cookie dA	54.95
0893 darkwing duck dV	64.95
0993 mortal kombat dA	74.95
0993 wwf superstars 3 dA	64.95
NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM	
0893 kirby's dreamland dA	74.95
0893 mario bros / classic serie dA	44.95
0893 yoshi's cookie dA	74.95
0893 darkwing duck dV	94.95
0893 mario is missing dA	94.95
0993 tiny toon adventures 2 dA	94.95
0993 tiny toon cartoonworkshop dA	94.95
SEGA MEGADRIVE	
0893 bubsy dA	119.95
0893 nba all stars challenge dA	114.95
0893 robocop 3 dA	114.95
0893 x-men dA	94.95



99.95

Rocket Knight Adventures (SM) 104.95

Andre Agassi Tennis (SM) 119.95
Jungle Strike (SM) 124.95

o der echten Spiele-Freaks lautet deshalb immer öfter:

Es muß nicht immer Import sein !



IM CPS-KUNDENMAGAZIN FINDEN SIE UNSER GESAMTANGEBOT AUS DEN BEREICHEN COMPUTER- UND VIDEOSPIEL. FORDERN SIE IHR KOSTENLOSES EXEMPLAR NOCH HEUTE AN!

HÄNDLER SIND WILLKOMMEN

CPS-HÄNDLERPREISLISTEN NACH VORLAGE EINES GEWERBENACHWEISES

Nintendo Entertainment System

Artikel	Preis
challenge set+2 contr.+ smb 3 dA	199.95
control-deck mit mario bros. 1 dA	149.95
super 3 set + 3 spiele dA	199.95
action replay pro cartridge dA	89.95
nes spieleberater dV	19.95
super mario power berater dV	19.95
adventure island 2 dA	94.95
adventure island classic dA	74.95
blades of steel dA	94.95
blues brothers dA	99.95
donkey kong classics dA	64.95
double dragon 2 dA	109.95
double dragon 3 dA	64.95
dr. mario dA	74.95
duck tales dA	94.95
ferrari grand prix challenge dA	64.95
flintstones dA	79.95
formula 1 sensation dV	114.95
hyper soccer dA	94.95
legend of zelda dA	94.95
lemmings dA	79.95
little nemo dA	74.95
mario & yoshi dA	64.95
mega man 4 dA	94.95
nes open tournament golf dA	74.95
pirates dA	114.95
probotector 2 dA	94.95
rescue rangers dA	94.95
simons quest dA	94.95
simpsons 1 (bart vs space mut) dA	109.95
simpsons 2 (bart vs the world) dA	64.95
simpsons 3 (krustys fun house) dA	109.95
simpsons 4 (bartman) dA	109.95
snow brothers dA	79.95
star trek dV	114.95
star wars dA	109.95
super mario bros 2 dA	94.95
super mario bros 3 dA	94.95
super turrican dA	94.95
teenage mutant hero turtles 2 dA	114.95
tetris dA	64.95
tiny toon adventures dA	94.95
tom & jerry dA	109.95
wizards & warriors 3 dA	64.95
wwf steel cage challenge dA	109.95
zelda 2 - adventures of link dA	94.95

SEGA MEGADRIVE

Artikel	Preis
magnum set dA	359.95
mega drive (ohne spiel) dA	199.95
mega drive + sonic the hedgeh. dA	259.95
action replay pro cartridge dA	129.95
cd-rom laufwerk incl. 7 spiele dA	799.95
cdx modul US	119.95
japan adapter dA	29.95
joypad transparent progr.sv437 dA	69.95
joypad transparent sv 434 dA	34.95
joypad-verlängerungskabel dA	9.95
moduladapter usa - europa US	39.95
profi koffer US	59.95
videokabel (scart/euro av) dA	24.95
agassi tennis dA	119.95
another world dA	114.95
ball jacks dA	94.95
cool spot dA	114.95
david robinson basketball dA	114.95
desert strike dA	114.95
donald duck dA	114.95
european club soccer dA	114.95
fatal fury dA	124.95
flashback dA	124.95
global gladiators dA	114.95
james bond 007 - the duel dA	114.95
jungle strike dA	124.95
mega lo mania dA	114.95
mickey & donald world of ill. dA	94.95
mickey mouse 1 dA	94.95
micro machines dA	94.95
muhammad ali boxing dA	114.95
mutant league football dA	114.95
pga tour golf 2 dA	124.95
power challenge golf dA	119.95
rambo 3 dA	94.95
sonic the hedgehog 2 dA	94.95
splatterhouse 2 dA	114.95
streets of rage 2 dA	94.95
strider 2 dA	114.95
summer challenge dA	119.95
sunset riders dA	94.95
super kick off dA	114.95
superman dA	114.95
teenage mutant hero turtles dA	114.95
thunderforce 4 dA	114.95
tiny toon adventures dA	99.95

Mit Erscheinen dieser Anzeige verlieren alle alten Anzeigen- und Listenpreise ihre Gültigkeit. Verkauf erfolgt ausschließlich zu unseren allgemeinen Geschäftsbedingungen. Keine Haftung für Druckfehler!

VERSANDKOSTEN INLAND

BEI VORKASSE PER SCHECK ODER KREDITKARTE	5.- DM
BEI VERSAND PER NACHNAHME	10.- DM

VERSANDKOSTEN AUSLAND

BEI VORKASSE PER SCHECK ODER KREDITKARTE	netto 12.- DM
BEI VERSAND PER NACHNAHME	netto 25.- DM

NEU! EUROPA, WIR KOMMEN!

Als Kunden innerhalb der EG beliefern wir Sie inclusive der in Deutschland gültigen Mehrwertsteuer (15 %).

Als Kunden außerhalb der EG beliefern wir Sie ohne MWSt. Ihre Zollbehörde erhebt die jeweils gültige Einfuhr-Umsatzsteuer.

SIE ERREICHEN UNS **PER POST**
CPS FRANK HEIDAK
BÜRGERSTRAßE 8-10
50667 KÖLN

BESTELLANNAHME **PER TELEFON**
0221/25 69 83, ...84 ...85

BESTELLANNAHME **PER TELEFAX**
0221/25 69 86

BITTE DENKEN SIE BEI BESTELLUNGEN PER POST AN DIE NEUEN POSTLEITZAHLEN!

GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:

__________ ☐ Modul ☐ Zubehör ☐ Gerät

__________ ☐ Modul ☐ Zubehör ☐ Gerät

Konsolentyp __________ ☐ Kundenmagazin (kostenlos)

AUFTRAGGEBER VG 0993

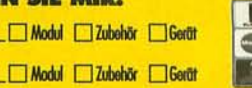
Name __________

Straße __________

PLZ Ort __________

Telefon __________ Kreditkartenfirma __________ Verfallsdatum __________

Kunden-Nr. __________ Kreditkartennummer __________












85 *Grün, glitschig, kräftig: Die Kampfkröten sind auf dem Super Nintendo unterwegs*

News

Street Fighter 10
Erste Informationen über die Mega-Drive-Version
Ubi F1 12
Realistischer Formel-Simulator für Super Nintendo
Bubsy 16
Wie der witzige Cartoons-Kater erfunden wurde
Neue Systeme 18
Hat das 3DO das Zeug zum 16-Bit-Konsolen-Killer?
Backup-Systeme 18
Eine wichtige Entscheidung in eigener Sache
Nintendo-News 21
Sega-News 24
PC-Engine 28
Neo Geo News 32



51 *Ernsthafte Gefahr für die Redaktion: Super Bomberman mit Vierspieleradapter*

Test

SUPER NINTENDO

Alien 84
Battle Toads 85
Bio Metal 87
Bubsy 88
Grand Prix 92
Ice Hockey 96
Mario is Missing 89
Shadow Run 90
Street Fighter II Turbo 82
Super Bomberman 51
Super Off Road 93
Super Turrican 81
Violent Sniper 97
Wolf Child 86
World Court Tennis 94



34 *Endlich zu haben: Für deutsche Fans gibt´s Mega Drive 2 und Mega CD 2 in neuem Gewand*

MEGA DRIVE

Bull Jacks 102
Dizzy 100
F1 Grand Prix 104
Rocket Knight Adventure 98
Snow Brothers, Nick & Tom 101
Super Man 106
Ultimate Soccer 103

84 *Verspeisen Street Fighter zum Frühstück: Alien gegen Predator*



NES

Racket Rivals 108
Super Man 107



109

Klein, bunt, niedlich: Hüpfender Eierkopf in Phantastic Adventures of Dizzy.



82

Prügel-Update: Lohnt sich´s, 240 Mark für den brandneuen Streetfighter II Turbo auszugeben?

MASTER SYSTEM

Super Man 107

GAME GEAR

Kick & Rush 114
Pusho Pusho 115

GAME BOY

Baby T-Rex 110
Dizzy 109
Dr. Franken 110
Dropzone 113
Mystic Quest 112
Soldam 114
Star Trek 113

Tips & Tricks

Banana Prince (NES)....................76
Batman — Revenge Of The Joker (MD) 76
Batman Returns (MD) 76
Bubsy (SNES)....................62
Desert Strike (SNES) 76
Godzilla (GB)....................75
King of The Zoo (GB)....................74
Mario is Missing (SNES) 76
Musya (SNES) 76
Pop'n Twin Bee (SNES) 63
Populous (SNES)....................74
Prince of Persia (SNES) 69
Sonic 2 (MD) 74
Super Bomberman (SNES) 75
Super Castlevania (SNES) 75
Super Tennis (SNES) 74
Super Turrican (SNES) 74
Tiny Toon Adventures (MD) 65

Rubriken

Hitparade 60
Impressum 61
Inserentenverzeichnis 61
Leserpost 53
Rat & Tat 56
Sprite des Monats 46
Vorschau 116
Comic 58

Unter der Lupe

Mega CD 2 34
Was hat das deutsche Mega CD zu bieten?

81

Jede Menge Vorschußlorbeeren: Wie gut ist Super Turrican wirklich?



Street Fighter II

MEGA DRIVE

Auf der CES in Chicago hatten wir Gelegenheit, die Streetfigter-II-Championship-Edition fürs Mega Drive anzutesten. Den neuesten Informationen zufolge sieht aber alles schon wieder ganz anders aus – zumindest, was für Deutschland geplant ist...



Anfangs war's völlig unklar, ob Capcom sich überhaupt würde dazu durchringen können, das erfolgreichste Prügelspiel aller Zeiten neben der Automaten- und Super-Nintendo-Version auch auf anderen Systemen anzubieten. Im Rahmen der Palastrevolution gegen die unerbittlichen Bedingungen des Branchenriesen war aber schon bald klar, daß der Streetfighter nicht mehr als Titelbonus für Nintendo zu halten sein würde. Die US-Championship-Edition fürs Mega Drive ist ein 16-MBit-Modul. Und jetzt kommt's: Diese Version wird in Deutschland nicht offiziell erscheinen! Die deutsche Version bekommt noch ein paar Speicherbausteine draufgesetzt, soll satte 24 MBit (!) umfassen und Publikumsliebling Chun Li soll Feuerbälle schleudern können. Wer den Streetfighter Turbo fürs Super Nintendo schon zu Gesicht bekommen hat, weiß, was das bedeutet: Capcom bastelt für Sega an einer speziellen Version des Street Fighter Turbo, die vier MBit umfangreicher ist, als die Super-Nintendo-Version. Genaue Informationen über das Erscheinungsdatum und Details über dieses Spiel waren bis Redaktionsschluß aber beim besten Willen nicht zu bekommen. Ferner bleibt unklar, ob dieser Street Fighter vielleicht als CD-Titel für Mega CD geplant ist. Da das Mega Drive nur 64 Farben gleichzeitig auf dem Bildschirm darstellen kann (gegenüber 256 auf dem Super Nintendo), wirkt der erste Blick auf die Umsetzung deutlich bescheidener als auf dem Super Nintendo, auch wenn die Bildschirm-Auflösung und die Größe der darstellbaren Sprites der Nintendo-Konsole überlegen ist.







Alle bekannten Charaktere tauchen auf, lediglich an ihren Techniken hat sich hie und da etwas geändert.



Obwohl die Grafik 1:1 umgesetzt wurde, sehen 64 Farben natürlich anders aus als 256...

Zum Glück unterstützt die Championship-Edition Segas neues Sechs-Button-Joypad: Auch auf dem Mega Drive ist der Street Fighter kein Spiel, bei dem Ihr Euch durch schnell-sinnloses Bearbeiten der Feuerknöpfe in die "Hall of Fame" vorarbeiten könnt. Die Kollisionsabfrage und Steuerbarkeit machte wie immer einen perfekten Eindruck, Bewegungen und Animation fließen ohne Ruckeln. Allerdings bezieht sich diese Einschätzung auf die 60-Hz-US-Geräte, wie die 17 Prozent langsamere PAL-Version abschneidet, bleibt abzuwarten.

Noch ein paar Worte zu den Charakteren: Offensichtlich hat Capcom die Helden in ihrer Leistungfähigkeit mehr aneinander angeglichen. Es kommt weniger darauf an, welchen Kämpfer Ihr wählt, sondern mehr auf Eure taktischen Qualitäten und die Präzision Eurer Techniken. So macht der neue Street Fighter zu zweit mehr Spaß als je zuvor, dafür ist der Einspieler-Modus nicht mehr ganz so hart, wie er mal war. Allerdings: Von der geplanten 24-MBit-Version hat bisher noch keiner was gesehen... hu


LANG
ERWARTET –
HEISS ERSEHNT:
ENDLICH SIND SIE DA:
DIE BATTLETOADS!
Kampfkröten sind hart im Nehmen: Wenn man sie herausfordert, werden sie rasend vor Wut. Und genau jetzt sind die Toads in Hochform: in **Battletoads in Battlemaniacs™** – der 8-Level-Action nur für Super Nintendo™. Ein Kröten-Coup mit traumhafter Grafik und einem Soundtrack der Spitzenklasse. Für 2 Spieler. Und wenn die flotten Kröten auf Speeder Bikes, Riesenschlangen und Raumrollbrettern reiten, kann man nur noch grün werden vor Neid, denn auch auf Game Boy™ bebt der Bildschirm. **Battletoads in Ragnarok's World™** – da wird kräftig aufgeräumt: Mit Battletoad-Kopfnuß, Big Bad Boot und Kiss-My-Fist bleibt kein Auge trocken. Achtung: Die Kröten kommen. Jetzt für Super Nintendo™ und Game Boy™: Battletoads at their best!
GAME BOY
SUPER NINTENDO
TRADEWEST
Nintendo®
I WANT IT ALL!



F1 Pole Position

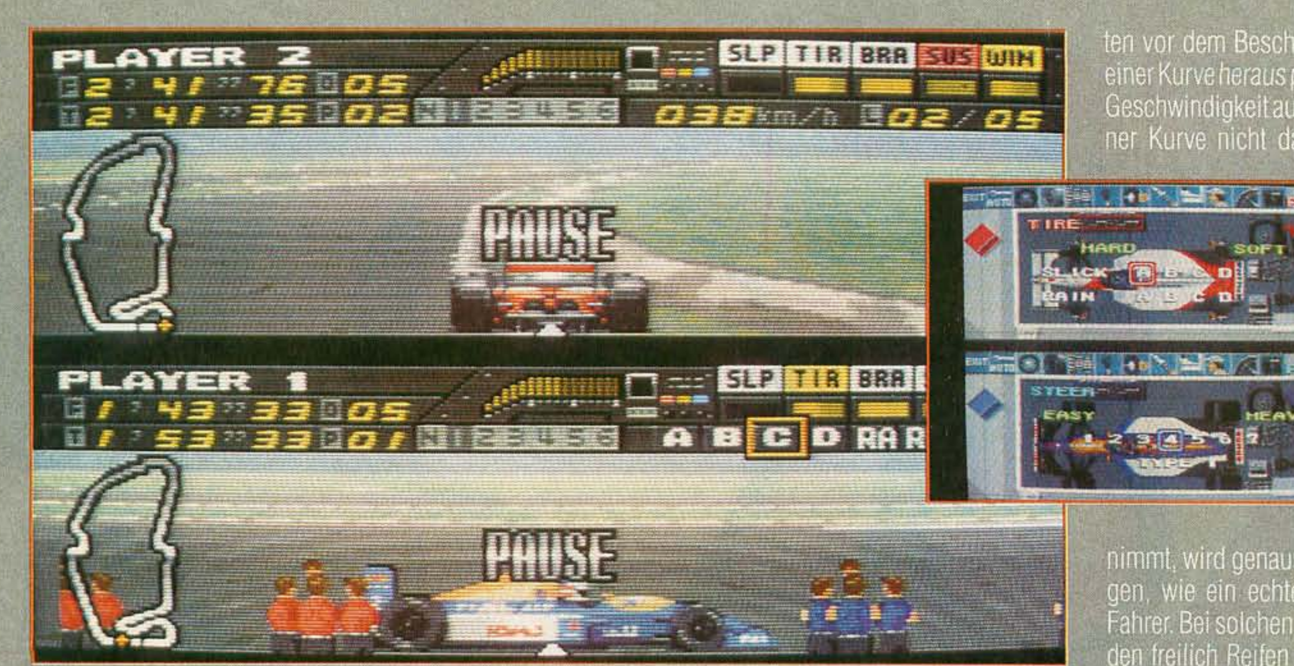
Nach dem Mega-Hit *Jimmy Connors Pro Tennis Tour* bleibt Ubi-Soft weiterhin sportlich: Das aktuelle Werk ist eine reinrassige Formel-1-Simulation.



Zur Zeit scheinen einige Firmen um den Pokal für das beste Rennspiel zu wetteifern. *F1 Pole Position* wartet dafür mit einer echten Formel-1-Lizenz auf, denn nur wer diese Lizenz besitzt, darf die echten Namen von Fahrern und Boliden aus dem Formel-1-Zirkus verwenden. Interessant ist bei *F1 Pole Position* schon das Drumherum. Neben den authentischen Meisterschaftsstrecken wählt Ihr die Wetterbedingungen, Rundenzahl und schaltet die "Trouble"-Option ein oder aus. Fahrt Ihr mit Trouble, dürft Ihr Euch mitwundern, wenn Euch bei rüder Fahrweise vorzeitig ein Maschinenschaden ins Aus schickt. Nach dem Streckenmenü folgt die Auswahl des Rennteams und damit des Wagens. Gewöhnlich greift man zum Williams, da er die besten Daten bietet. Die anderen Fahrzeuge liefern quasi verschiedene Schwierigkeitsgrade ("Dich leder' ich ja noch mit'm Footwork ab!"). Wenn Ihr wißt, in welchen Rennstall Ihr gehört, sucht Ihr die Werkstatt auf. Dort schraubt Ihr an allem, was nicht niet- und nagelfest ist: Spoiler, Getriebe, Radaufhängung, Lenkung und sogar das Team an den Boxen sucht Ihr aus. Wer möchte, darf seine persönliche Konfiguration abspeichern. Nun empfehlen sich einige Trainingsrunden auf dem Kurs Eurer Wahl. Unterschiedliche Kurse verlangen nach unterschiedlichen Konfigurationen.



Das Beste am Modul ist wie üblich der Zwei-Spieler-Modus. Fahrt Ihr alleine, dient die obere Bildschirmhälfte als geräumiger Rückspiegel. Im Battle-Modus tretet Ihr gegen die Stars aus der Formel 1 an (ob ich Michael Schuhmacher den ersten Platz abnehmen kann?)



Beim Boxenstop behebt Ihr Schäden am Fahrzeug oder wechselt die Reifen. An der Box wie in der Werkstatt stehen verschiedene Reifentypen zur Wahl – vier Trocken-Schlappen und vier Regenreifen.

Brecht Ihr das Training ab, geht's also zurück in Werkstatt. Habt Ihr die richtige Zusammensetzung ausgeknobelt, dürft Ihr Euch getrost ins echte Rennen stürzen. Wieviele und welche Gegner antreten, stellt Ihr im Battle-Modus selbst ein. Fahrt Ihr im Championship-Modus, sind Gegner und Kurs vorgegeben. Egal, ob Ihr nun im Battle-Modus und eine Meisterschaft fahrt, es dürfen zwei Fahrer gleichzeitig hinterm Joypad Platz nehmen. Klarer Fall: Zu zweit macht's den meisten Spaß. Gegen viele Computergegner zu fahren, ist allerdings so eine Sache: Da die Widersacher grob heranrückeln, ist zielgenaues Überholen schwierig. Touchiert Ihr einen Gegner, kommt Ihr ins Schleudern. Hier kommt eine echte Neuerung zum Tragen: Ein blaues Lämpchen zeigt Euch an, wann Ihr Euch im Windschatten des Vordermanns befindet. Mit "Ransaugen" und Ausscheren fällt das zügige Überholen meist leichter. Ubi-Soft hat generell darauf geachtet, das Fahrverhalten der Boliden so natürlich wie nur möglich zu gestalten. Dementsprechend wirkt sich zum Beispiel Runterschalten vor dem Beschleunigen aus einer Kurve heraus positiv auf die Geschwindigkeit aus. Wer vor einer Kurve nicht das Gas wegnimmt, wird genauso rausgetragen, wie ein echter Formel-1-Fahrer. Bei solchen Aktionen leiden freilich Reifen und Aufhängung. Übertreibt Ihr das "Über'n Acker fahren", verfärben sich die Zustandsanzeigen schnell rot und der Boxenstopp wird unausweichlich. Spätestens jetzt merkt Ihr, wie sich die Wahl des Boxenpersonals auswirkt. Während die eine Truppe alles auswechselt und entsprechend lange braucht, nimmt sich ein anderes Team nur der kritischen oder komplett defekten Teile an – mit Zeitersparnis versteht sich. Eins steht schon beim Betrachten der Preview-Version fest: *F1 Pole Position* ist was für Könner. Einsteiger werden Schwierigkeiten mit dem Fahrzeug haben. Übrigens plant Ubi-Soft einen groß angelegten Wettkampf mit tollen Preisen, mehr dazu erfahrt Ihr in einer der folgenden Ausgaben. Renn-Freaks dürfen sich auf *F1 Pole Position* freuen, es zählt auf alle Fälle zu den besseren Rennspielen. *jb*



Statistik-Freaks kommen mit Durchschnitts- und Bestzeiten voll auf Ihre Kosten



Mit einer F1-Lizenz sind alle wichtigen Namen vertreten: Die sieben schnellsten Wagen und ein Dutzend Fahrer stehen zur Wahl




SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
SUPER BOMBERMAN EUROPEAN-CUP
9.10.'93-FRANKFURT
ZEILGALERIE
16.10.'93-PARIS
LA VILLETTE
23.10.'93-LONDON
WHITELEYS
Nintendo
HUDSON SOFT
SUPER BOMBERMAN
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION
Super Nintendo Entertainment System™ is a trademark of Nintendo.

SUPER NES MULTI PLAYER 5 KOMPATIBEL

SUPER BOMBERMAN™

DEMNÄCHST BEI DEINEM HÄNDLER!

EINMALIG EIN RIESENSPASS, BEI DEM JETZT BIS ZU 4 SPIELER GLEICHZEITIG UMS NACKTE ÜBERLEBEN KÄMPFEN!

GENIAL DIE GENIALE MISCHUNG AUS TAKTIK UND ACTION, DIE DICH UND DEINE FREUNDE FESSELN WIRD!

BOMBASTISCH BOMBERMAN SORGT FÜR ABSOLUTE BOMBENSTIMMUNG...UND DU BIST MITTENDRIN!

WOW! JETZT GEHT'S RICHTIG LOS!



HOL DIR DAS SUPER MULTITAP VON HUDSON SOFT.
SAG DEINEN FREUNDEN BESCHEID UND DANN...NICHTS WIE RAN AN SUPER BOMBERMAN.
DAS SUPER MULTITAP IST BALD ÜBERALL ERHÄLTLICH. BEI DEINEM HÄNDLER ODER IM KAUFHAUS.

TIME TO PLAY... HUDSON GROUP HUDSON SOFT®

Ein STAR wird geboren

Bereits im Juli 1991 stand die Idee zur "unheimlich kralligen Begegnung der pelzigen Art", dem ersten Bubsy-Abenteuer. Zwei lange Jahre investierte das elfköpfige Team, bis aus Scribbles das fertige Jump'n'Run entstand.

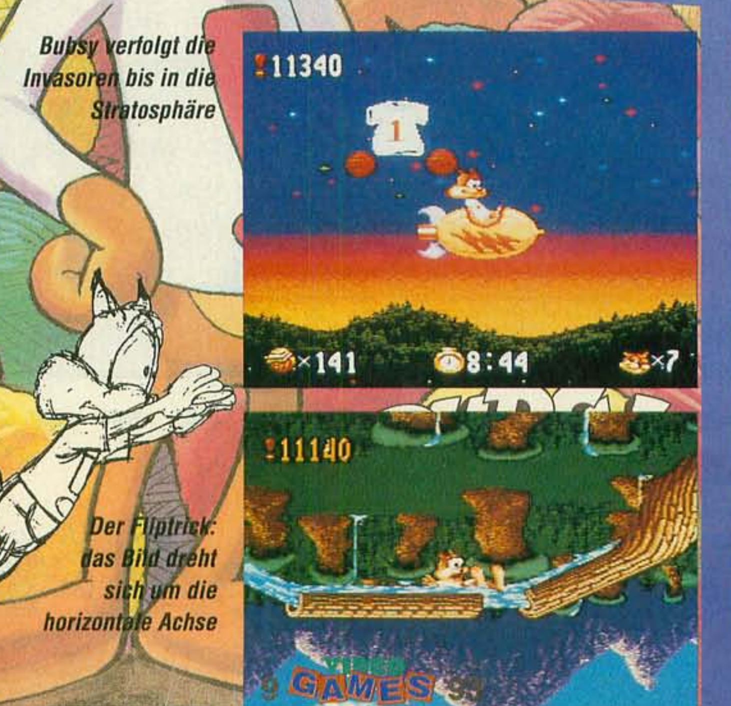
Wie das Action-Adventure aussehen sollte, davon hatte Mike Berlyn eine genaue Vorstellung. Bewaffnet mit Strichzeichnungen und Strukturplänen überzeugte Mike ausgerechnet das Softwarehaus Accolade. Jump'n'Runs waren dort ohnehin arg unterrepräsentiert, und die Idee der wolligen Invasion paßte gut ins Firmenkonzept. Das Schicksal wollte es, daß sich Boss John Skeel an diesen Tagen des Sommers 1991 jede Menge Warner Trickfilme reinzog und dabei über zwei Figuren ganz besonders lachen konnte: Bugs Bunny und Daffy Duck. "Eine echte Persönlichkeit mit Witz und Verstand, die lockere Sprüche klopft und eine unverwechselbare Mimik und Gesten besitzt", dachte sich Skeel, "die würde prima zu Berlyns Cartoon-Spiel passen".

Bugs Bunny

Eine repräsentive Marktumfrage, eine Aufstellung über Kosten, Entwicklungszeiten, Spielablauf und Levels sowie Skizzen der Hauptfiguren – so werden den Giganten Sega oder Nintendo üblicherweise Spielprojekte angeboten. Doch obwohl das Bubsy-Konzept von den Verantwortlichen mit Begeisterung aufgenommen wurde, wollten sich die Geburtswehen nicht so recht einstellen. Leidige Lizenzstreitereien mit Sega, die Accolade schließlich vor Gericht gewann, verzögerten immer wieder den Beginn der Produktion. Erst im Januar 1992 konnte es losgehen.

Im Mittelpunkt stand die Entwicklung von Bubsys Persönlichkeit: Er kann jede Menge verschiedener Grimassen schneiden – er rennt, springt, rutscht, quatscht und stirbt so schön wie kaum einer der Cartoon-Kollegen. Allein für Bubsys Abgang spendierten die Designer zwölf Animationen. Solche Details, wie auch die Stimme – freilich spricht der Luchs nur englisch – oder die zahlreichen Bewegungsphasen erforderten einen beträchtlichen Aufwand. Natürlich wurde auch die Konkurrenz unter die Lupe genommen und deren Module im doppelten Sinn des Wortes in sämtliche Bestandteile zerlegt. Stundenlang spielte und analysierte das Team die Gigahits wie Sonic, Super Mario World, Castle of Illusion und Quackshot. Eins war klar, Bubsy sollte in jeder Beziehung besser sein: Die Levels sollten tiefer gehen als in Super Mario World, der Kater noch schneller rasen als der Sonic-Igel und die Cartoons noch beliebter werden als Walt Disneys Donald Duck. Das Spiel muß einfach zu bedienen und dennoch schwer zu meistern sein. Viele Geheimwege, versteckte Extras und zahlreiche Abzweigungen realisieren diese – anfangs vielleicht etwas verwirrende – Tiefe. Ein weiteres Ziel war, die Möglichkeiten der Hardware maximal zu nutzen. Selbst wenn das Mega Drive in bezug auf Bildschirmrotation und Zoom nicht mit dem Super Nintendo mithalten kann, es wird jede Konsole – ohne Rücksicht auf Kompatibilität – mit Vollgas gefahren.

Sechs Grafiker erarbeiten auf dem Papier die Grafik, eine Welt voller Woolies, und übersetzen sie ins Malprogramm "D-Paint". Dort fügen sich Level für Level wie in einem Puzzle zusammen und können direkt in SNES-Code übersetzt werden. Ist die Arbeit an der Grafik abgeschlossen, schlägt die große Stunde des Matt Berardo. Er komponiert auf einem Roland MT-32-Synthesizer die Musik und wählt aus einer riesigen CD-Sound-Bibliothek passende Klangeffekte. Als letzter Schritt wird die Steuerung programmiert. Die erste lauffähige *Vorabversion* prüft ein Stab von Tester auf Herz und Nieren. Deren konstruktive Änderungsvorschläge verpassen *Bubsy, the Bobcat* dann den letzten Schliff. *mn*



Bubsy verfolgt die Invasoren bis in die Stratosphäre

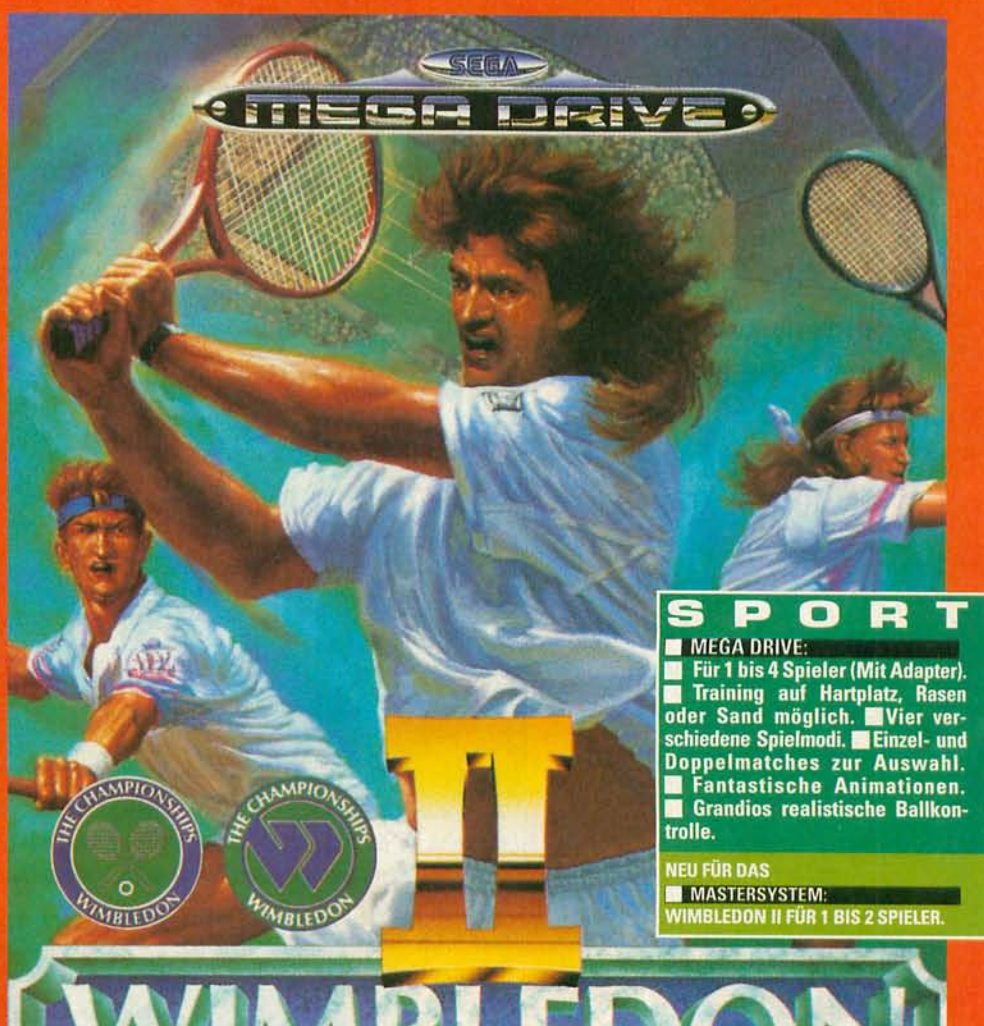
Der Fliptrick: das Bild dreht sich um die horizontale Achse



DAS 16-BIT-AS

FÜR MATCHWINNER

SPIEL AUF SATZ UND SIEG



SPORT

- MEGA DRIVE:
- Für 1 bis 4 Spieler (Mit Adapter).
- Training auf Hartplatz, Rasen oder Sand möglich.
- Vier verschiedene Spielmodi.
- Einzel- und Doppelmatches zur Auswahl.
- Fantastische Animationen.
- Grandios realistische Ballkontrolle.

NEU FÜR DAS
- MASTERSYSTEM:

WIMBLEDON II FÜR 1 BIS 2 SPIELER.




Der Klassiker auf Rasen.


Ein Vierer bringt Doppelspaß.


Bum-Bums Sandplatz-Challenge.



OKTOBER REVOLUTION

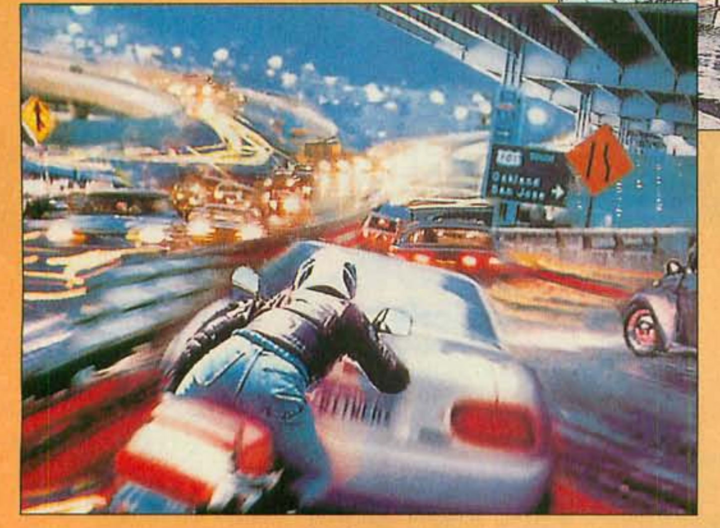
Noch vor der Chicago-CES schien alles in gewohnten Bahnen zu verlaufen: Nintendo herrscht und Sega sägt – der Kleinere am Thron des Großen. Vielleicht aber kommt der Thronsturz aus einer Ecke, mit der niemand gerechnet hätte: Von fünfen, die auszogen, um Nintendo das Fürchten zu lehren.



Panasonics 3DO Interactive Multiplayer tritt an, um eine neue Generation der elektronischen Unterhaltung einzuläuten

Auch Amerika soll seine Oktoberrevolution bekommen – eine ganz und gar kapitalistische allerdings: Für Oktober '93 nämlich ist mit dem *3DO Interactive Multiplayer* die US-Markteinführung eines Multi-Unterhaltungssystems geplant, das man schon nicht mehr Spielkonsole nennen kann. Die Revolutionäre heißen Matsushita /Panasonic, MCA, AT&T, Electronic Arts und Time Warner. Panasonic/Matsushita kennt Ihr als Hersteller von Fernsehern, Videorecordern und Stereoanlagen, AT&T ist eine der größten Telefongesellschaften der Welt, Time Warner der größte Medienkonzern der Welt, MCA eine große Hollywood-Filmgesellschaft.

Road Rash 3DO – die Grafik wird nahe an Spielfilm-Qualität sein



Der Macher: Trip Hawkins

Der Revolutionsführer heißt Trip Hawkins. Bevor er 1982 Electronic Arts gründete, hatte er Apple Computer den Weg geebnet. Vier Jahre nach dem Start war EA zum weltweit größten Lieferanten von Computer- und Videospielsoftware aufgestiegen. Mit der 3DO-Company holt der Überflieger nun zum nächsten Schlag aus. Hawkins hatte es einfach satt, bei Sega oder Nintendo zu Kreuze kriechen zu müssen, um Lizenzen für seine Produkte zu erhalten.

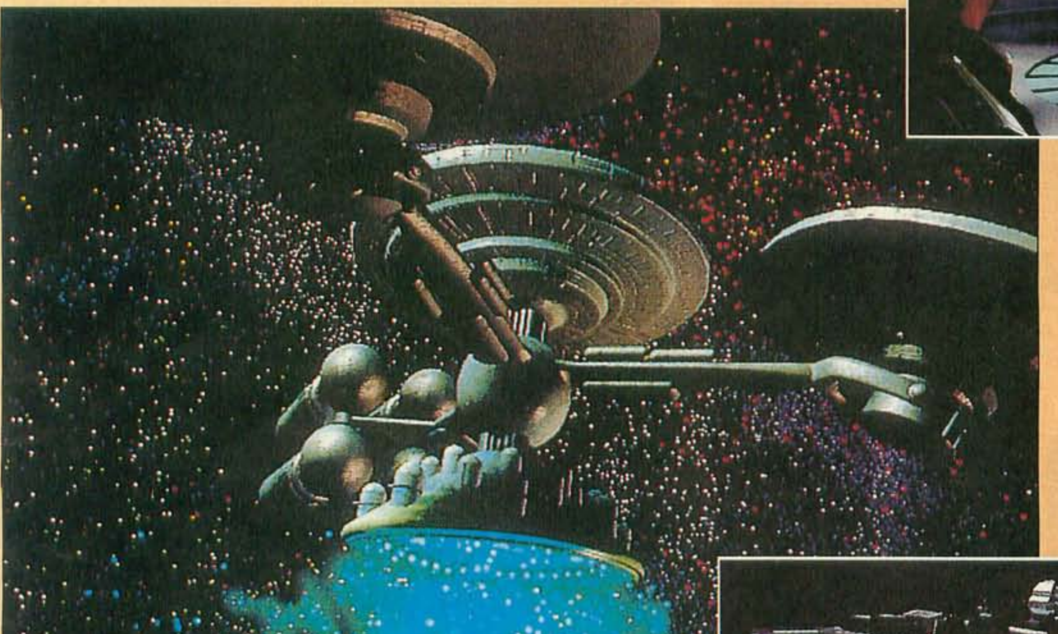
Auch wenn Trip Hawkins ein reicher Mann sein mag: für die Entwicklung einer neuen Konsole reichte sein Kapital dann doch nicht. So holte er Geschäftspartner dazu – allen voran Panasonic. Weiterhin war es nicht allzu schwer, Mediengesellschaften und Filmkonzerne für das Projekt zu begeistern: Hollywood sucht schon seit längerem händeringend nach dem nächsten Schritt in die Zukunft. Die Einführung des Videorecorders Mitte der siebziger Jahre hatte das Kino gerade noch einmal vor dem Aus gerettet, doch seitdem hatte es keine bemerkenswerten Impulse mehr gegeben.

So muß man nur drei und drei zusammenzählen und das 3DO-Konzept ist fertig: Ein extrem leistungsfähiges Grundgerät auf CD-Basis, Kinofilme, Spielsoftware, Fernsehgesellschaften und Telekommunikation – das ergibt hochwertige interaktive Spiel-Filme (und zwar im wahrsten Sinn des Worts), die langfristig nicht mehr auf einem Datenträger gekauft werden müssen, sondern über Kabel und Pay-TV-Sender in Eure Konsole kommen. Noch ist es nicht soweit, doch die wichtigsten Schritte sind bereits getan.

Die ersten Titel für 3DO werden ausschließlich auf CD erscheinen. Über mangelndes Interesse für sein Gerät kann sich Trip Hawkins gewiß nicht beklagen: Bei Redaktionsschluß hatten sage und schreibe 302 Softwarefirmen Lizenzvereinbarungen für den 3DO Interactive Multiplayer unterzeichnet, darunter bekannte Namen wie EA, Sierra On Line, Psygnosis/Sony Imagesoft, Sales Curve, Ocean, Bullfrog, Domark, Virgin Games oder Argonaut Software. Sicherlich liegt die überwältigende Resonanz nicht nur am Hardwarekonzept des 3DO, sondern auch an der Lizenzpolitik der Company: Jede interessierte Softwarefirma darf entwickeln – ein krasser Unterschied zu Nintendos und Segas überaus harten Bestimmungen.

Wer auf 3DO programmieren möchte, zahlt einen Festpreis und erhält dafür ein Entwicklungssystem, eine Kiste Dokumentation und ansonsten den Segen der Company. Hier liegt allerdings auch die Gefahr: Wenn jeder entwickeln darf, wird auch eine Menge Schrott angeboten werden, der dem Überfliegerruf des Geräts eher schaden als nützen kann. Das Gerät soll rund $700 kosten, umgerechnet knapp 1200 Mark. Zum Lieferumfang wird ein Joypad und ein Softwarepaket gehören. Bleibt natürlich abzuwarten, ob der 3DO Interactive Multiplayer mit seinem relativ hohen Preis nicht am Massenmarkt vorbeigeplant ist. Wirft man allerdings einen Blick auf die technischen Daten, relativiert sich der Preis wieder, denn das Gerät hat in der Tat Faszinierendes zu bieten: Ein leistungsstarker Grafikprozessor ermöglicht die Darstellung von bis zu 16,7 Mio Farben bei einer Auflösung von 640 x 480 Bildpunkten (!), während eine schnelle RISC-CPU das Management der Subsysteme übernimmt. Das eingebaute CD-Laufwerk liest neben den Softwareträgern auch herkömmliche CD-ROMs (300k/s), Musik-CDs, die Kodak-Photo-CD und sogar Laserdisks – vorausgesetzt, sie entsprechen dem MPEG2- Standard. MPEG2 erlaubt es, bis zu 72 Minuten bewegter Bilder in VHS-Qualität auf einer CD-Seite zu speichern.





Mit 16,7 Mio. Farben und einer Auflösung von 640 x 480 Bildpunkten bietet das 3DO Grafikqualität vom Allerfeinsten...

Alle drei Bilder stammen aus dem 3DO-Spiel Shockwave

Das 3DO könnt Ihr außerdem als Schnitt- und Effektgerät für Heimvideos benutzen oder als Sequenzer über ein zusätzliches MIDI-Interface. Über einen Pay-TV-Kabelanschluß wird es in nicht allzu ferner Zukunft möglich sein, Spiele, Filme und Einkaufskataloge zu laden oder beispielsweise an interaktiven Fernseh-Gameshows teilzunehmen. Da CDs keine dauerhafte Speichermöglichkeit bieten, sieht das 3DO kleine Memory-Cards vor, auf denen Ihr Highscores, Spielstände, Bilder oder Musik speichern könnt.

So phantastisch das alles klingt: Erstens wird es noch eine ganze Weile dauern, bis das Gerät in Deutschland zu kaufen sein wird. Zweitens gibt es noch keine entsprechenden Kabelsender, 3DO wird also die nächsten Jahre nur mit CD operieren. Drittens schläft die Konkurrenz nicht und wird versuchen, das 3DO bei gleichem Leistungsangebot preismäßig zu unterbieten. Aber: Dieses Gerät gibt Euch eine Vorstellung, wie die Zukunft aussehen wird... *hu*

Heißes Eisen

Videospielverleih & Backup-Systeme

Monatelang wurden die gesetzlichen Grundlagen zum Verleih von Videospielen heiß diskutiert, wir hatten jede Menge Anfragen zum Thema. Mittlerweile gibt es eine Gesetzesänderung[1], die die Rechtslage klärt. Danach liegt es im Ermessen des Rechtsinhabers[2] (also des Spielherstellers), Vervielfältigung, Verbreitung und Verleih seiner Module vorzunehmen oder zu gestatten. Auf gut deutsch: Wer Module gewerblich vermieten will, darf dies, muß sich aber für jedes neue Spiel eine entsprechende Leih-Lizenz einholen. Spiele, die er vor dem 1. Januar 1993 zu Verleihzwecken gekauft hat, kann er auch ohne Genehmigung weiterverleihen.

Der eigentliche Sprengstoff an der Thematik ist die Tatsache, daß ein Verleih jedem Kunden die Möglichkeit eröffnet, aktuelle Spiele für eine geringe Gebühr auszuleihen und Module in aller Ruhe mit einem Backup-System zu kopieren. Im Gegenteil z.B. zum Musik- oder Videofilmverleih ist solch eine Kopie absolut identisch mit dem Original, es entsteht kein Qualitätsverlust. Dadurch ist sie beliebig oft reproduzierbar: Auch die zehnte Kopiengeneration ist immer noch mit dem Original identisch. Über den Schaden für die Branche ist hinreichend diskutiert worden.

Da das Änderungsgesetz dieser Tatsache *nicht* eindeutig entgegenwirkt, hat sich VIDEO GAMES zu folgender Haltung entschlossen: Der Verleih von Videospielen und der Verkauf sog. Backup-Systeme ist zwar nicht grundsätzlich verboten, jedoch umstritten. Durch den Verleih von Spielen und den Verkauf sog. Backupsysteme wird nach Auffassung von VIDEO GAMES der Raubkopiererei Vorschub *geleistet* – wenn auch ohne Wissen oder Absicht der Anbieter! VIDEO GAMES wird aus diesem Grund ab einschließlich Ausgabe Oktober 1993 keine Beiträge mehr veröffentlichen bzw. abdrucken, die über den gewerblichen Verleih von Videospielen und den Verkauf sog. Backup-Systeme informieren. Dies gilt vor allem für Angebote, in denen für Videospielverleih und Backupsysteme geworben wird. /hu

1) Zweites Gesetz zur Änderung des Urheberrechtsgesetzes, vom 9. Juni 1993, Bundesgesetzblatt, Jahrgang 1993, Teil I, Seite 910 ff. Dieses Gesetz dient der Umsetzung der Richtlinie 91/250 EWG des Rates vom Mai 1991 über den Rechtsschutz von Computerprogrammen (ABl. EG Nr. L 122 S. 42).
2) Alle unsere Aussagen beziehen sich auf oben genannten Gesetzestext.

NINTENDO WARPZONE

Mit Volldampf rauschen die Neuigkeiten ein. Was in der nächsten Zeit passiert oder in der vergangenen Zeit geschehen ist, und welche neuen Module auf den Markt kommen, stellen wir Euch auf den folgenden zwei Seiten vor.

Einer wird gewinnen! Schweizer Meisterschaftsanwärter

Jetzt auch zum Schmusen. Streetfighter 2-Puppen

Endlich ist es einer großen Münchener Tageszeitung gelungen, in Zusammenarbeit mit Nintendo den ersten deutschen Gameboy-Cup auszutragen. Über 200 Kids trafen sich, um zu zeigen, wer der beste **Tetris**-Spieler ist. Nach fünf k.o.-Runden und einer Finalrunde stand der Sieger fest.

Tina freut sich über Pokal, Fernseher und Super Nintendo

Gewonnen hatte die 12jährige **Tina Stich** aus München. Auch in der Schweiz gab es vor einiger Zeit einen großen Wettbewerb. Die erste echte Schweizer Meisterschaft für **Street Fighter** und **Eishockey 93**, das weder von Nintendo noch Sega organisiert war, fand größtes Interesse bei allen Beteiligten. Als erster Turnierort wurde St. Gallen ausgewählt. Die weiteren Orte sind Basel (14./15.08.93), Altdorf (4/5.9.93) und Fribourg (20/21.11.93). Die besten vier Spieler jedes Turniers werden dann am 4./5.12.93 in Zürich um den Titel des Schweizer Meisters spielen. Infos bei Free Time, Grünaustr.1, CH-9053 Teufen.

Merchandising ohne Ende. Nach der **Streetfighter 2**-Uhr stellt GT Elektronik (Tel.:0041-614014224) jetzt die Original **Streetfighter 2**-Puppen vor. Die einzelnen Figuren kosten 20 Mark, der ganze Satz mit Ruy, Blanka, E. Honda, Chun-Li, Guile und Balrog ist für 80 Mark zu ergattern.

Die **Lemmings** sind wieder da. Ab sofort könnt Ihr die niedlichen Viecher als Ansteckandel bei Selling Points (05241-24307) zum Preis von 7,95 Mark pro Stück bestellen.

Auch **Mario** zeigt sich wieder, und das gleich in zweifacher Ausführung. Zuerst erscheint **Super Mario All Stars** für das Super Nintendo. Auf einem Modul erhaltet Ihr die gesamten **Super Mario Bros.**-Titel. Somit könnt Ihr **Super Mario Bros. Teil 1 bis 3** und als zusätzlichen Titel **Super Mario Bros.: The Lost Levels** bis zum Abwinken spielen.

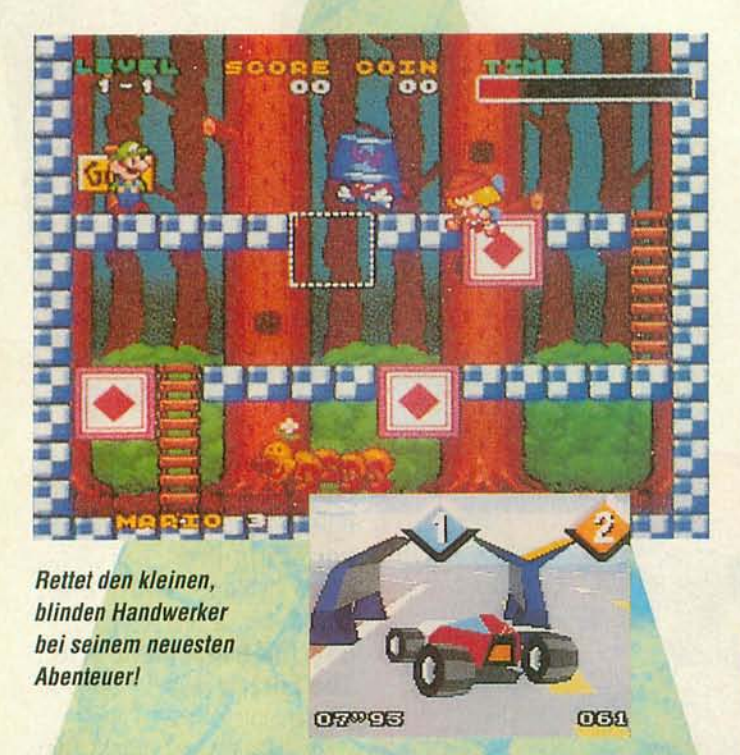
Im Dezember taucht der Klempner bei **Mario & Wario**

Gleich vier Spiele auf einem Modul! Super Mario All Stars



Surfer, Ritter, Clown oder andere. Zwölf Charaktere stehen zur Wahl.

NINTENDO WARPZONE



Rettet den kleinen, blinden Handwerker bei seinem neuesten Abenteuer!

Rasend schnelle 3-D Vektorgrafik bei FX-Trax

Mit Spannung erwartet: NHL Stanley Cup

auf. **Mario** wandert durch eine gefährliche Gegend, wobei er einige Fallen und Hindernisse überwinden muß. Das Problem bei der Geschichte ist, daß ihm irgendjemand einen Eimer über den Kopf gestülpt hat. Somit kann er nicht sehen, wo er hinläuft. Aber Ihr helft ihm doch bestimmt, oder? Ab September ist der neueste Mario-Hit für das Super Nintendo erhältlich und wird einschließlich der Super-Nintendo-Maus ausgeliefert.

Und schon wieder Mario. Die Langenscheidt KG stellte kürzlich das erste Wörterbuch für Kids vor. **Super Mario Super Englisch** mit einem vierfarbigen Cover, bunten Comics und Daumenkino. Da macht das Lernen gleich doppelt so viel Spaß. Erhältlich in fast allen Buchläden.

Ein weiteres FX-Spiel kündigt sich für den Dezember an. Bei **FX Trax** handelt es sich um das erste Rennspiel mit einem FX-Chip. Der Chip, der einfach auf das Modul gepinnt wird, ermöglicht eine rasend schnelle 3-D-Vektorgrafik. Somit verspricht **FX-Trax** ein interessantes Rennspiel zu werden.

Passend zur Winterzeit werden alle Super-Nintendo-Besitzer mit einem neuen Eishockey-Spiel beglückt. **NHL Stanley Cup** von Nintendo ist für November geplant und wird aus einer für das Eishockey ganz unüblichen Ansicht dargestellt. Laßt Euch überraschen...

Neues für das 8-Bit-System **NES**! Ab Oktober wird die Konsole in einem neuen futuristischen Design erhältlich sein. Außerdem plant Nintendo, den Preis für dieses Gerät drastisch zu senken.

Raumschiff oder Konsole?

So, mehr News in der nächsten Ausgabe über **Zelda**, **Kirby's Pinball Land** und **Wario Land** für den Game Boy und **Tetris 2** für das NES. Ebenso könnt Ihr Euch auf **Battle Clash 2** und **Yoshi's Safari** für Euer Super Nintendo freuen.

Tuning



Ab sofort gibt es neues Zubehör für den Game Boy. Mit dem **Master Pak** erhaltet Ihr zu einem vernünftigen Preis eine Menge nützliches Zubehör. Neben einer Tasche, einem Netzgerät und einem Akku findet Ihr zusätzlich ein Reinigungssystem mit entsprechender Flüssigkeit, eine Lupe und eine coole Screen-Umrandung für den Kleinsten von Nintendo. Außerdem ist das gleiche Set für das Game Gear zu ergattern. Erhältlich zum Preis von ca. 100 Mark (Game Boy) und 140 Mark (Game Gear). Bestellen könnt Ihr die Mega-Ausrüstung bei der Sowade GmbH (Tel.: 030-4825774)



Während die "Großen" im Schlußtraining um die besten Startpositionen kämpften, ging's bei den Sega-Kids um den Titel des Videospiel-Meisters. Rechts die Preise.

Was haben Sonic und Alain Prost gemeinsam? Beide sind verflixt fix unterwegs, beide mischen in der Formel 1 mit. Allerdings ist Prost ein alter Hase, und der schnellste Igel der Welt noch neu im Geschäft...

Echte Freaks schwören, das ohrenbetäubende Brüllen der über 800 PS starken 3,5-Liter-Saugmotoren müsse man sich ungefiltert durchs Kleinhirn pusten und dazu etwas angebranntes Gummi, Öl und Benzin inhalieren. Wir allerdings wollen noch eine Weile ohne Hörgerät telefonieren können und nahmen Abstand vom ungeschützten Burn-Out. Sicherheitshalber gab's dicke gelbe Ohrenstöpsel, um den zehnten Lauf zur Formel-1-Weltmeisterschaft live zu erleben. Live gab's aber nicht nur Formel-1-Power, sondern auch die Endausscheidungen zur Deutschen Videospielmeisterschaft, die Sega im Hockenheimer Motodrom in einem Zelt neben der Zielgerade austrug. Vielleicht erinnert Ihr Euch ja an unsere kurze Meldung über den Sega Championship-Train, der zwischen Mai und Juni quer durch Deutschland schipperte: Der quietschbunt besprühte Sonderzug hielt in 30 Bahnhöfen, um die Landessieger zu ermitteln. Und die waren, in zwei Altersgruppen geteilt, geschlossen in Hockenheim eingerückt, um den Besten unter den Besten zu ermitteln.

Da der flotte Igel die Heckflossen der Team-Williams-Renaults ziert und diverse Sega-Schriftzüge die feuerfesten Kombis der Piloten um weitere Aufnäher ergänzen, ließen es sich die Superstars des Williams-Teams Alain Prost und Damon Hill nicht nehmen, den glücklichen Gewinnern Pokale und Preise persönlich zu überreichen. By the way: Da Sega mit *Formula One* inzwischen ein irre schnelles Rennspiel für Mega Drive auf Lager hat (s. Test VIDEO GAMES 09/93), gab's keine Diskussionen, daß die Endausscheidung weder mit *Sonic* noch *Global Gladiators* noch *Ecco the Dolphin*, sondern stilgerecht auf dem digitalen Hockenheimring stattfinden würde. Aus Sega-Sponsoren-Sicht sollten die beiden Williams-Renaults ganz vorne landen, die 200 000 Zuschauer waren aber natürlich in erster Linie nach Hockenheim gekommen, um Lokalmatador Michael Schuhmacher auf seinem Benetton-Ford gewinnen zu sehen. Dramatisch genug wurde das Spektakel dann auch: Schon beim Warm Up am Morgen war Derek Warwick von der nassen Fahrbahn gerutscht und hatte sich mit seinem Auto überschlagen. Obwohl er meterweit auf dem Kopf mit dem Helm durch den Kies pflügte, kam er mit einigen Schrammen davon. Beim Start kam Prost dann nicht schnell genug von der Pole Position weg, Schuhmacher und Hill zogen am Favoriten vorbei. Einige Minuten später schubsten sich Ayrton Senna und Alain Prost von der Piste. Doch dann verbremste sich Schuhmacher und mußte mit eckigen Reifen an die Boxen, Prost nutzte die Chance und zog an Schuhmacher vorbei. Hill fuhr derweil unangefochten vorneweg, allerdings ohne die Reifen zu wechseln. Das war ein Fehler: In der letzten Runde platzte ihm der Hinterreifen, Prost, der auch keine Schlappen gewechselt hatte, stand mal wieder ganz oben auf dem Treppchen und der schnelle Michael wurde überglücklicher Zweiter... *hu*



Die Superstars : Alain Prost (links) und Formel-1-Newcomer Damon Hill am Game Gear



So heiß, daß es den MegaDrive zum Schmelzen bringt!

F-15 STRIKE EAGLE II

Erleben Sie jetzt auf Fingerdruck Hunderte von mitreißenden Flugabenteuern mit der realistischsten Jet-Flugsimulation, die je für den Mega Drive produziert wurde!
MicroProse bringt Ihnen das Spiel, auf das Sie schon lange gewartet haben!

Alle Ihre sieben Sinne sind gefragt, wenn Sie den Luftkampf gegen die gefährlichsten modernsten Düsenjäger aufnehmen und den technisch ausgefeilten, tödlichen Raketen ausweichen, mit denen Ihr Gegner sich verteidigt.

Überfliegen Sie exakt kartographierte Gebiete, in denen Sie strategische Bodenziele angreifen, und lassen Sie sich dabei mehr und mehr von dieser einmaligen Flugsimulation fesseln!

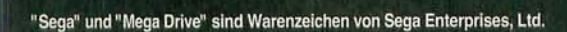
Zahlreiche Einsätze mit Haupt- und Sekundärzielen über sechs echten Kriegsgebieten, auf vier Schwierigkeitsstufen, mit einer großen Auswahl an Cockpit- und Außenansichten... Kein Wunder, daß dieses Spiel alle anderen um Längen schlägt!

Gehen Sie mit Ihrem Mega Drive aufs Ganze - nehmen Sie die Herausforderung an, den heißesten Kampfjäger der Welt zu fliegen!

Stürzen Sie sich in die Hitze des Gefechts!

MICROPROSE®
Seriously Fun Software



MicroProse Ltd., The Ridge, Chipping Sodbury, Avon BS17 6AY.







Die Messe in Chicago hat weit mehr interessante Neuigkeiten in Sachen Videospiele zutage gebracht, als wir in der letzten Ausgabe überhaupt unterbringen konnten.

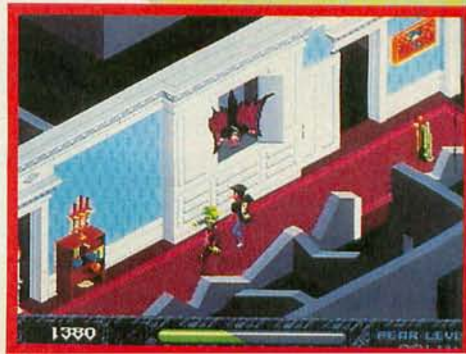
Sega VR

Aufmerksame Leser haben den neuen Konsolen-Gag aus dem Hause Sega schon in der Ausgabe 5/93 entdeckt. Wie dort schon erwähnt, ist der Sega VR ein Virtual-Reality-Helm mit zwei farbigen LCD-Bildschirmen (vor jedem Auge einer, was echtes dreidimensionales Sehen ermöglicht). Für den passenden Sound sorgen eingebaute Stereo-Kopfhörer. Ein integrierter Positionsgeber registriert Eure Kopfbewegungen und leitet die Daten an das Mega Drive weiter. Dort wird dann der Bildausschnitt entsprechend weitergescrollt – Ihr habt also den echten 360-Grad-Blick. Zum Marktstart in den USA in diesem Herbst sollen vier Titel fertig sein, die den Sega VR unterstützen: Mit dem Gerät wird *Nuclear Rush* ausgeliefert. Als Pilot eines Luftkissenfahrzeugs flitzt Ihr in ferner Zukunft durch eine radioaktiv verseuchte Landschaft und bekämpft Roboter. In *Iron Hammer* steuert Ihr ein Raumschiff über verschiedene Planeten, auf denen Krieg herrscht. Mit der gegebenen Bewaffnung greift Ihr ins Geschehen ein. Euer Co-Pilot ist dabei Iron Hammer, der Euch mittels digitalisierter Stimme zur Seite steht. *Matrix Runner* entführt Euch endgültig in den Cyberspace (sprich: in das Innere eines Computers). Im System sind Eure Kumpels verschwunden. Um sie zu finden, setzt Ihr Euch gegen feindliche Vogelkreaturen und andere Halbmenschen durch. Ein Autorennen gibt's natürlich auch: *Outlaw Racing* setzt Euch auf die Piste, wo sich bereits zwanzig weitere Fahrzeuge tummeln. In welcher Qualität und in welcher Geschwindigkeit die VR-Spiele daherkommen, teilen wir Euch natürlich sofort mit, wenn die Freak-Ware bei uns eintrudelt. Wir dürfen gespannt sein.

Poltergeist

Von Electronic Arts kommt demnächst ein Mega-Drive-Spiel der besonderen Art. Hauptfiguren in *Haunting Starring Polterguy* sind die Familie Sardini und ein

Polterguy vertreibt die Sardinis aus seinem Haus



Poltergeist. Wer nun glaubt, Ihr müßtet die Mitglieder der Familie steuern und den Geist vertreiben, der irrt.

Im Gegenteil: Ihr spielt den Geist und vertreibt die Familie. In dem Grusel-Chaos dreht sich für Euch alles um möglichst abgefahrene Spuk-Ideen und um Ectoplasma. Dieses Geisterelexier müßt Ihr finden, um "am Leben" zu bleiben. Freilich gibt's auch Feinde: Übellaunige Monster machen Euch den Tod schwer. Entwickelt wurde das geistreiche Spektakel von den Erfindern von *Rampart*, *Paperboy* und *Cyberball*.

Super Baseball 2020

Der Neo-Geo-Hit *Super Baseball 2020* wird von Electronic Arts fürs Mega Drive umgesetzt. Im Gegensatz zu einem normalen Baseball-Spiel dürfen bei *Super Baseball 2020* auch Frauen und Roboter teilnehmen. Mit Preisgeldern bezahlt Ihr teure Power-Ups, die Eure Spieler stärker machen. Gags wie Minen im Außenfeld oder eine verbogene Perspektive sollen zusätzlich Pep ins Spiel bringen.

Vom Neo Geo auf das Mega Drive: Super Baseball 2020



Neu von Tengen: Tennis fürs Mega Drive und Fußball fürs Game Gear

Domark (ver)treibt Sport

Von jenseits des Ärmelkanals kommen zwei neue Tengen-Sportspiele: *Davis Cup World Tour* fürs Mega Drive und *Tengen's World Cup Soccer* für den Game Gear. Um den Davis Cup wird, wie Ihr ja hoffentlich alle wißt, mit dem Tennisschläger gespielt. Das Modul enthält einen Trainigsmodus ebenso, wie natürlich den Davis Cup und sämtliche Grand-Slam-Turniere. Der Zwei-Spieler-Modus wird per Split-Screen realisiert. Wer an den Entscheidungen der Linienrichter zweifelt, darf sich den letzten Ballwechsel auch in der Zeitlupenwiederholung anschauen.– Fußball? Da brauch' ich wohl nicht viele Worte zu verlieren. Nur soviel: Gespielt wird mit Ansicht von schräg oben, während das Feld vorbeiscrollt. Zur Wahl stehen 24 Teams. Wer gut bolzt, erhält Erfahrungspunkte, die er auf seine Team-Kollegen verteilen kann. Ein Zwei-Spieler-Modus via Link-Kabel gehört zum guten Soccer einfach dazu.



Wie gut ist das erfolgreichste Prügelspiel aller Zeiten auf der Exotenkonsole PC-Engine? Und vor allem: wie bringt man alle Funktionen auf dem Joypad unter?

Street Fighter

Die Umsetzung des Prügelknallers *Streetfighter 2* vom Super Nintendo wurde von Capcom für die NEC-Konsole zur *Championship Edition* erweitert. Die Engine-Version ist weitgehend identisch mit der Championship-Edition für Super Nintendo, ergänzt durch einige zusätzliche Angriffsvarianten. Auf einstellbare Spielgeschwindigkeit hat Capcom zwar verzichtet, allerdings ist die Engine-Version schon von Grund auf schneller als die Ur-Super-Nintendo-Version. Der PC-Engine-Streetfighter paßt gerade so auf die gewohnt scheckkartengroße, aber jetzt einen Millimeter dickere Hu Card. Kaum zu glauben, daß die flache Smart-Card eine Speicherkapazität von 20 MBit bietet...

Die Animation der glorreichen Zwölf steht der Super-Nintendo-Version in nichts nach, sogar die Hintergrundgrafiken können sich mit der 24-MBit-Variante messen. Überraschend, daß auch die Steuerung und das Gameplay so gut an die Engine angepaßt wurden, daß kaum Spielspaß verlorengeht. Natürlich werdet Ihr Euch fragen, wie Capcom die ganzen Sondertechniken auf das ziemlich begrenzte Engine-Joypad gequetscht hat. Zunächst unterstützt der Engine-Streetfighter das Six-Button-Joypad *Avenue Pad 6* und die Version mit drei Buttons

Zwei Endgegner gegeneinander? Typisch Championship Edition





Nach wie vor stark: Sagat und Vega schlagen zu

Avenue Pad 3. Vor allem mit sechs Knöpfen spielt sich der Streetfighter wie gewohnt. Wer solchen Luxus nicht besitzt, muß mit dem Original-Joypad vorliebnehmen und ein ganz neues Technik-Training beginnen: Der Run-Knopf und die Buttons 1 und 2 lösen leichte, mittlere und schwere Tritte oder Schläge aus, der Select-Knopf dient zum Wechseln zwischen Fuß- und Faustangriffen. Diese Lösung ist zwar vor allem für geübte Super-Nintendo- oder Automaten-Streetfighter haarsträubend gewöhnungsbedürftig, doch nach einigen Stunden klappt die Umschalterei schon ganz ordentlich. So reflexartig schnell wie am Super Nintendo werden die Techniken mit dem Standard-Joypad allerdings nie gelingen...



Erstaunlich, wie gut Streetfighter 2 für ein 8-Bit-System umgesetzt werden konnte

Berücksichtigt man, wo die Leistungsgrenzen der Engine-Hardware liegen, verdient dieser Streetfighter ein ganz dickes Kompliment: Immerhin ist die Engine ein 8-Bit-System mit deutlich geringerer Bildauflösung als auf dem Super Nintendo. Trotzdem fallen die Unterschiede zur 16-Bit-Version nicht allzu sehr ins Gewicht. Sogar das Parallax-Scrolling des Untergrundes haben die Programmierer sauber gelöst. Die Engine-Version wirkt sogar noch etwas farbenfroher als die neue

Turbo-Version für Super Famicom. Im Soundbereich schlagen die Grenzen der Hardware allerdings unbarmherzig zu: Die Hu-Card ist dem Super-Nintendo-Modul klar unterlegen. Hammerhart allerdings der Preis, den Ihr derzeit für die begehrten Cards berappen müßt: Er liegt auch für die Engine kaum unter den Preisen für die Importversion des Turbo-Streetfighter für Super Nintendo. Je nach Händler kostet die Super-Nintendo-Version zwischen 230 und 250 Mark, die Engine-Version zwischen 200 und 230 Mark. Die Testversion stellte uns übrigens ZAPP-Games zur Verfügung.

5-Star/hu

Cotton

Es war schon spannend, welches Ballerspiel von Hudson wohl die Nachfolge des phantastischen *Lords of Thunder* antreten würde. Jetzt sieht es alles wenig anders aus als erwartet. Der Star des Spiels ist von Beruf eigentlich Hexe. Obwohl der "Böse Nebel" über der Feenwelt liegt und für ewige Dunkelheit sorgt, fühlt Cotton sich recht wohl und ihre einzige Sorge gilt ihrer Lieblingsnascherei, den "Willows", von denen sie nie genug bekommt. Für einen Riesen-Willow würde sie fast alles tun. So stürzt sie sich in den Kampf, stilecht auf einem Besen reitend und mit einer kleinen Fee als Satellit. Natürlich hat sie außer ihrem Fluggerät auch noch andere Waffen. Da wären z. B. der konventionelle Laserschuß, der sich durch Erfahrungspunkte in mehreren Stufen ausbauen läßt, sowie vier Magiearten (Drachenfeuer, Elektroblitz, Feen-Flammen und Schutzschild), deren Einsatz den Besitz der entsprechenden magischen Symbole voraussetzt. Schließlich könnt Ihr die unzerstörbare Begleitfee bei Bedarf von der Kette lassen. Die Gegner bilden ein Sammelsurium aus cartoonähnlichen-Figuren von recht unterschiedlichem Detaillierungs- und Animationsgrad, die leider teilweise nicht so recht zur tollen Grafik des Intros und der Zwischensequenzen passen wollen. Ähnlich verhält es sich auch mit dem Sound, der die Kluft zwischen Intro und Spiel nicht zu überbrücken vermag. Beim Gewühle durch die Gegnermassen offenbart der Horizontalscroller außer einer leicht verzögernden Steuerung ein weiteres Manko: das Spiel ruckelt. Das Copyright enthüllt dann die Wahrheit: Ihr habt es hier mit einem Oldie der Firma Success aus dem Jahre 1991 zu tun, der mit ein paar Ausschmückungen versehen und auf CD gepreßt wurde. Der mäßige Qualitätsstandard ist für Hudson so ungewohnt, daß *Cotton* oft einen ziemlich halbfertigen Eindruck hinterläßt. Durch die eingebaute Bremse und die massiv auftretenden Gegnersprites werden einige Stellen unfair, so daß die insgesamt fünf Leben und drei Continues vor allem bei Anfängern schnell verheizt sind. Schade um die nette Idee!

5-Star/hu

Cotton ist ein knallbunter Horzontal-Scroller mit Feen und Hexen



Oft überwiegt planlose Hektik – Cotton geht hart 'ran

Auf einen Blick

Titel:	Street Fighter Champion Edition
Genre:	Prügelspiel
Hersteller:	Capcom
Datenträger:	Hu Card, 20 MBit
Spielspaß:	88%
Titel:	Cotton - Fantastic Night Dreams
Genre:	Ballerspiel
Hersteller:	Hudson
Datenträger:	CD-ROM
Spielspaß:	65%

Spielen....

...erster Klasse

SV 336 SN PRONEO I
Programierbare TOP-Joystick-Konsole
Digital-Action-Learning-System
für SUPER NINTENDO

Quickjoy

Raffinierte Joypads für erhöhten Spielgenuß.

SV 334 SN PRO PAD
für SUPER NINTENDO
Top aktuelles Design für das völlig neue Spielgefühl

Für MEGADRIVE unter Art.-Nr. SV 434 SG PRO PAD

SV 337 PRONEO II
Programmierbares Top-Joypad für SUPER NINTENDO mit LCD-Display
Special-Attacken werden über eine einzige Taste abgerufen. Endlich gibt es die Möglichkeit, selbst den härtesten Gegner mühelos zu besiegen.

Für MEGADRIVE Art.-Nr. SV 437 SG PRONEO II

Joyplus

Phantasievolles, perfektes Zubehör für Ihren Game Boy SNES, Game Gear, Mega Drive.

SV 900 HANDY POWER KIT
Ladegerät und Transformer mit Ladebatterie für GAME BOY und GAME GEAR
Ladezeit nur 90 Minuten!
Spielzeit: 14 Std. bei Game Boy und 2 Std. bei Game Gear

Erhältlich überall da, wo es Nintendo und Sega gibt. In allen guten Warenhäusern, Versandhäusern, Fachgeschäften und Fachmärkten sowie bei Fa. Heidak, Köln. Händlerpreislisten nach Vorlage eines Gewerbenachweises.

"All in One" SV 907 HANDY BOY
Das tolle Komplett-Zubehör-Set für den GAME BOY
(Lupe, Licht, Sound, Joystick und Feuerköpfe)

JÖLLENBECK GMBH · FAR EAST IMPORT - EXPORT · 27404 WEERTZEN · Tel.: 0 42 87/12 51 · Fax: 0 42 87/6 07



Aus der Reihe der "100-Mega-Schocks" für das Neo Geo erreichte uns unlängst das Zweikampfspektakel *Samurai Showdown*. Das jüngste Modul aus der SNK-Schmiede besticht durch vielfältige Charaktere und ausgefeilte Kampftechniken.

Zwölf Kämpfer unterschiedlichster Statur und Bewaffnung stehen dem entschlossenen Joyboard-Warrior zur Verfügung. Von der geschulten Kampfmethodik der Ninjas bis hin zum wüst-groben Gedresche beleibter Zeitgenossen reichen die unterschiedlichen Arten der "Konfliktbewältigung". Das Ziel ist allen Varianten gemein: Möglichst schnell und grausam den Sieg über das verhaßte Gegenüber zu erlangen, und somit im Championship-Finale mitzumischen. Egal, ob Ihr nun den grünhäutigen Freak mit den Scherenhänden oder einen der ehrenhaften Ninja-Fighter wählt, Ihr kommt





Waffensammler Haohmaru haut dem Inkakrieger Tam Tam eine vor den Latz. Wan-Fu flambiert Charlotte mit dem Feuersäbel.



Kabuki-Krieger Kyoshiro und Freak Gen-An kämpfen mit unlauteren Mitteln

nicht umhin, eine Unmenge an Special-Moves zu erlernen. Doch habt Ihr in dieser Beziehung erstmal Eure Hausaufgaben gemacht, könnt Ihr selbst harmlos wirkende Persönchen zu ernstzunehmenden Gegnern machen. So vermag das Mädchen Nakoruru ihren Adler im Sturzflug auf Feinde loszuschicken, während der smarte Galford gegnerischen Aggressionen begegnet, indem er seinen Hund auf den Kontrahenten hetzt. Selbstverständlich könnt Ihr alleine gegen den Computer oder zusammen mit einem Freund rangeln. Das technisch und grafisch exzellent verwirklichte Modul könnte einen vorderen Platz in der Rangliste der Prügel- und Zweikampfspiele einnehmen. *fh*

Hintergründe, Musik und Sounds mit stimmungsvoller Japano-Sprachausgabe wissen zu gefallen und unterstützen den guten Gesamteindruck

Titel	Genre	Hersteller	Wertung
Samurai Showdown	Action	SNK	empfehlenswert
Die Rangfolge der Wertungen: Hervorragend, empfehlenswert, durchschnittlich, für Fans und mangelhaft			

Art of Entertainment

Was lange währt, wird endlich gut: Segas sehnlichst erwartetes Mega CD 2 erreicht dieser Tage deutsche Kaufhäuser und Fachhändler. Lohnt es sich, dafür das Sparschwein zu schlachten?



Klein, stark, schwarz: Mega Drive 2 und Mega CD 2 mit kompaktem Redesign

Sensationell neu ist die Idee mit dem CD-ROM ja nicht gerade: In Japan gibt's das Zusatzgerät zum Mega Drive seit bald zwei Jahren unter dem Namen Mega CD, in USA als Sega CD. In England wurden seit April diesen Jahres bereits über 50000 Geräte verkauft, Hardware und verfügbare CD-Titel haben wir Euch bisher mehr oder weniger regelmäßig in den CD-News präsentiert. Da er so spät stattfindet, nutzt Sega den Deutschlandstart gleich für ein komplettes Design-Update: Mega Drive 2 und Mega CD 2 sind flacher und kompakter als die erste Generation. Wie bereits beim Importgerät wird das "Mutterschiff" über den ROM-Port an den CD-Player angedockt, wer noch kein Mega Drive besitzt, muß also für zwei Geräte sparen. Geliefert wird das Mega CD wahlweise "nackt" mit Netzteil und Anschlußkabeln (529 Mark) oder zusammen mit dem Trickfilmrennspiel *Road Avenger* (599 Mark). Das Mega *CD 2* gibt's mit Kabeln, Netzteil, zwei Joypads und *Sonic 2.* Im wesentlichen entsprechen die technischen Daten des deutschen Mega CD 2 den bereits bekannten Maschinen, deshalb sind alte und neue Teile kombinierbar. Kompatibilitätsprobleme gibt's lediglich bei Import-CDs.

Die Compact Disk hat sich im Heim-Audio-Bereich schon seit längerem etabliert. Musik wird in Form rein digitaler Daten gespeichert. Der gigantische Speicherplatz (bis zu 660 MByte) machte die CD außerdem schnell als Datenträger für Computerprogramme interessant. Speziell für umfangreiche Grafikdateien eignet sich die CD ausgezeichnet (siehe auch "interaktive Filme"). Neben der Speicherkapazität ist der niedrige Herstellungspreis das wichtigste Kriterium für den Siegeszug der Silberscheibe. Durch die Massenproduktion der Datenträger ist eine CD inzwischen weit billiger zu haben als z. B. ROM-Chips. Der einzige (gravierende) Nachteil, den die CD gegenüber normalen ROM-ICs hat, ist die verzögerte Verfügbarkeit der Daten: Da der Abtast-Laser immer noch mechanisch über die Platte gefahren wird, ergeben sich spürbare Zugriffszeiten. Außerdem ist die Übertragungsrate einer normalen CD im

Vergleich zum IC relativ niedrig. Mit einer Datenübertragung von 44100 Bit in der Sekunde (wie beim Audio-CD-Spieler) bräuchte das Mega CD 2 beispielsweise über zwei Minuten, um den im Mega CD eingebauten 6-MBit-Zwischenspeicher mit Spieldaten zu füllen. Sind diese Daten aber erst einmal im Zwischenspeicher, verkürzen sich die Zugriffszeiten auf normales Modul-Niveau. Sind die Daten jedoch "verbraucht" (z.B., wenn Ihr ein Level durchgespielt habt), wird das nächste Paket nachgeladen, und das dauert immer ein paar Sekunden. Idealerweise wäre ein Mega CD mit zwei Lesemechaniken ausgestattet, die die Speicher wechselweise mit Daten füllen, wie das bei einigen Laserdisk-Playern der Fall ist. Wer jedoch die Preise solcher Geräte kennt, weiß, daß dies leider ein absolut unrealistischer – weil zu teuerer – Vorschlag ist. Etwa 860 (!) Datenpakete haben theoretisch auf einer CD Platz.

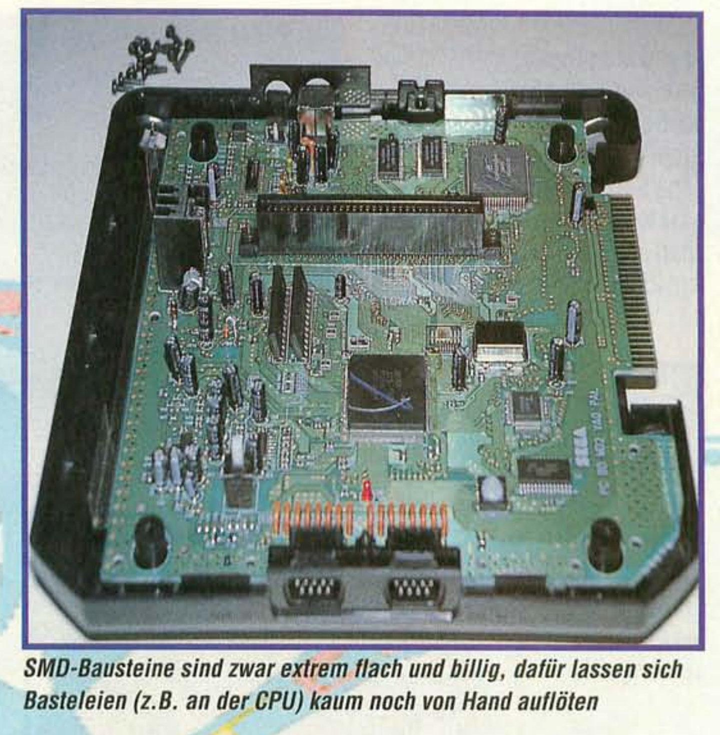
Um wilden Spekulationen gleich vorzubeugen: Spielt Ihr einen CD-Titel, wird das Hauptgerät Mega Drive nicht etwa schneller. Obwohl das CD-ROM eine eigene 68000er CPU und einen höheren Takt als die Konsole hat, dient es nur als erweiterter Datenlieferant (quasi als supergroßes Modul). Weder Auflösung noch Anzahl der Farben des Mega Drives werden gesteigert. Zusätzliche Grafik (z. B. Trickfilmsequenzen) ist natürlich möglich, kostet aber deutlich Ladezeit. Sounds und Musik lassen sich mit kristallklarem CD-Sound beeindruckend verbessern.

Allerdings werden die erweiterten Möglichkeiten der CD keineswegs immer voll genutzt: Viele Hersteller setzen die CD lediglich als preiswerten Datenträger ein, die Grenzen von Gerät und Speicherkapazität werden lange nicht ausgereizt. Musik im normalen Audio-CD-Standard aufzuzeichnen, ist ohnehin Speicherplatzverschwendung. Experten behaupten nicht ohne Grund, das menschliche Gehör sei unfähig, ein in 65536 Stufen (bei 16 Bit) aufgelöstes Musiksignal voll zu hören. Auf dieser Behauptung basiert z.B. auch das DCC-Prinzip (Digital Compact Cassette), bei dem alle "überflüssigen" Musikdaten weggerechnet werden, um Speicherplatz zu sparen. Bei Platzproblemen auf der CD wird die Musik als PCM-Sound oder komprimiertes Sample auf der Scheibe abgelegt. Das Mega CD 2 kann allerdings auch ganz normale Musik-CDs abspielen. Dazu befinden sich an der Rückseite Chinch-Ausgänge, die Ihr mit der heimischen Stereo-Anlage verquicken könnt. Für weitere Anwendungen (wie das immer populärer werdende Karaoke) hat das Mega CD 2 auch einen Stereoeingang. Das eingespielte Signal darf mit dem Spiele-Sound gemischt werden. Da Ihr auf einer CD nicht selbst speichern könnt, enthält das Mega CD 2 einen batteriegepufferten 64-KBit-Backup-Speicher für Eure Spielstände. Laut Hersteller behält der Puffer die gespeicherten Daten auch bei ausgeschaltetem Gerät mindestens einen Monat lang. Sobald Ihr wieder einschaltet, lädt sich die Pufferbatterie wieder auf.

Das Spielen von CDs verpflichtet Euch allerdings zu zusätzlicher Sorgfalt: Während ein Kratzer auf einer Audio-CD für das Gehör weitgehend ausgebügelt werden kann, verursacht eine Schramme auf einer Spiele-CD schnell einen Programmabsturz. Also: Geht sorgfältig mit den CDs um und verstaut sie nach dem Spiel immer wieder in der Packung!

Das Mega CD 2 läßt sich problemlos mit einem "alten" Mega Drive (der selben Nationalität) verbinden. Da das alte Mega Drive etwas größer ist, als der auf dem Mega CD 2 vorgesehene Platz, liefert Sega eine sog. Erweiterungstafel mit, die die Stellfläche auf das benötigte Maß bringt. Habt Ihr ein Import-Mega-Drive, müßt Ihr es vor dem Betrieb mit dem deutschen Mega CD 2 erst umbauen bzw. umschalten. Genauso verhält es sich mit der Kombination "altes" Mega CD und Mega Drive 2.

Werfen wir nun einen kurzen Blick auf die Einsatzmöglichkeiten des Geräts: Das Mega CD 2 arbeitet ausschließlich mit einem Mega Drive zusammen, was wiederum nur mit Monitor Sinn macht. Schließt Ihr Mega Drive, Mega CD, Stereoendstufe und Bildschirm zusammen, ist der Weg zum Multimediastudio nicht mehr weit – auch vom Platzbedarf und Kabelsalat her. Leider lassen sich Audio-CDs



SMD-Bausteine sind zwar extrem flach und billig, dafür lassen sich Basteleien (z.B. an der CPU) kaum noch von Hand auflöten



Grundausstattung: Das Mega Drive 2 gibt´s entgegen anderer Planungen mit nur einem Joypad

nicht unabhängig von Mega Drive und Monitor abspielen, da die Bedienung der Hardware ausschließlich über Joypad und Steuersoftware erfolgt. Eine Schalterbedieneinheit am Gerät wäre wohl zu teuer gewesen. Gespart haben die Entwickler offensichtlich auch an der Mechanik: Während beim Mega CD 1



Anschlüsse für Audio und Monitor an der Rückseite beider Geräte

"Altes" Importgerät, japanische Version

Das CD-Fach beansprucht Platz nach oben

noch eine Schublade mit leisem Surren ausfuhr, um die silberne Scheibe aufzunehmen, springt Euch beim Mega CD 2 nur noch ein ziemlich wackeliger Plastikdeckel entgegen, geführt von einem wenig vertrauenerweckenden Draht. Erinnern wir uns an die robuste Art, mit der wir technisches Gerät in zarter Jugend behandelten, könnte diese Minimalmechanik zum Bumerang für Sega werden.

So lassen sich derzeit folgende Punkte festhalten: Das Mega CD ist der erste vorsichtige Versuch, die CD als Medium für Spielkonsolen zu etablieren. Verständlich also, daß das Gerät zunächst als vom Mega Drive abhängiger Zusatz erscheint.



Beide Geräteversionen lassen sich miteinander kombinieren

Der Zeitpunkt für den Deutschlandstart ist insofern extrem spät gewählt, als bereits Geräte auf CD-Basis im Anmarsch sind, die für ähnliches Geld wesentlich mehr Leistung versprechen: 3DO Interactive Multiplayer, Atari/IBM Jaguar, das, was Nintendo im stillen Kämmerlein auskocht und eventuell Commodore CD32. Außerdem sind bereits Informationen über Segas neues Saturn-32-Bit-Projekt durchgesickert. Das bedeutet, daß das Mega CD mehr oder weniger als Übergangsprodukt bis zum Saturn-Start irgendwann 1995 fungieren wird (wenn auch ursprünglich ganz anders geplant) und schlicht den Zeitvorsprung vor der Konkurrenz nutzen soll. Angesichts dieser Tatsache werden die Softwarehersteller wohl kaum den maximal möglichen Aufwand in Mega-CD-Spiele stecken, lediglich Erfahrungen sammeln und sich ansonsten auf zukünftige 32- und 64-Bit-Konzepte konzentrieren, die statt mageren 64 Farben nicht nur True Color bieten, sondern auch schnellere Grafikprozessoren.

Mit rund 210 Mark für ein Mega Drive nebst Joypad könnt Ihr nichts falsch machen. Das Mega CD 2 steigert den Unterhaltungswert dieses Mega Drive ganz ohne Zweifel noch deutlich. Ob die Steigerung allerdings 530 bis 600 Mark wert ist, wagen wir derzeit zu bezweifeln... *hu/jb*

So billig wie möglich: Leider bietet auch das Mega CD 2 keine Bedienmöglichkeiten unabhängig von Mega Drive und Bildschirm

Technische Daten

Prozessor:
68000er CPU mit 12,5 MHz

Speicher:
6 MBit RAM (768 KByte) für Bild-, Ton- und Spieldaten ("eingebautes Modul"), 512 KBit (64 KByte) Klangspeicher(PCM-Wellenform-Speicher), 128 KBit (16 KByte)(CD-ROM-Puffer "Cache"), 64 KBit (8 KByte) Reserve. 1 MBit Boot-ROM (128 KByte).

CD-Spiele-BIOS:
CD-Spiele-Software, CD+G-kompatibel, Audio-CD

Ton:
PCM-Tonquelle, 8-Kanal-Stereo, max. Sampling-Frequenz 32 KHz, 16-Bit-D/A-Wandler, 8fach-Oversampling, PCM- und CD-Tonmischung, Mischanschluß (Eingang für Karaoke oder sonstiges)

Audio-Daten:
Frequenzgang 20 Hz bis 20 KHz, Signal-Rauschabstand über 80 dB bei 1 KHz (Line), Stereokanaltrennung (Übersprechdämpfung) über 90 dB (entspricht einem normalen CD-Spieler).

GARFIELD

LABYRINTH

POWER GAMES

Garfield
Labyrinth
▸START
PASSWORD
LICENSED BY NINTENDO

LIFE 965 × 03

KEMCO

GAME BOY

GARFIELD LABYRINTH

ORIGINAL GAME BOY GAME PAK

LICENSED BY Nintendo

GARFIELD Characters: © 1978 United Feature Syndicate, Inc.

Lizenzen: GARFIELD, characters, names and all related indicia are trademarks of United Feature Syndicate, Inc. © 1978

»... Freiheit!«

Während Ausgrabungsarbeiten in einer antiken Ruine spielen Garfield™ und Odie™ auf dem Gelände. Plötzlich bricht der Boden unter Garfields™ Pfoten ein und er stürzt in ein tiefes Loch. Während Odie™ ihm entgeistert nachschaut, findet sich Garfield™ in einem unterirdischen Labyrinth wieder. Wird er es schaffen, allen Gefahren und Feinden zu trotzen und dem Labyrinth zu entkommen?













GAME BOY

Licensed by Nintendo for play on the

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM



Lizenzen:
BUGS BUNNY Blowout: LOONEY TUNES, characters, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros., Inc., © 1992
MICKEY MOUSE: © The Walt Disney Co.



Schaurig-schöne Atmosphäre, schnelle Grafik, brillanter Sound – und einige Mankos...

Nicht totzukriegen

Batman Returns

Als ob die Welt noch nicht genug Fledermäuse gesehen hätte, flattert Euch Kamerad Spitzohr nun auch vom Mega CD entgegen. Entweder Ihr kraxelt in Batmans schnittiges Fledermausmobil oder Ihr nehmt mit der Plattformversion vorlieb. Eine Kombination beider Spielformen sieht das Optionsmenü ebenfalls vor. Im ersten Fall präsentiert Euch die silberne Scheibe ein plattgedrücktes Batmobil, das Ihr per Joypad über die Straßen des düsteren Gotham City steuert. Die finsteren Schergen des Pinguin machen Euch dabei das Leben schwer. Ihr weicht Hindernissen aus, schubst Motorradfahrer in den Graben, feuert Raketen ab und gebt gleichzeitig kräftig Gas. Leider gibt's nur wenige Lenkraketen, und so müßt Ihr Euer karges Arsenal durch fleißiges Extrasammeln aufbessern. So ballert Ihr Euch Stage um Stage vorwärts. Falls Euch das Rennspektakel zu rasant ist, könnt Ihr es mit der Plattformversion versuchen. Hier hat Sega weitgehend die Modulversion auf CD gepreßt: Batman kämpft sich durch Horden gegnerischer Sprites, wobei ihm diverse Wurfgeschosse als Waffe dienen.

gut

Ganz schön schwierig, das Spiel objektiv und nachvollziehbar zu bewerten: Unsere Endnoten aus zwei Teilen zusammen. Die gelungene Rennspielvariante macht nämlich riesig Spaß, während das Plattformspiel durchschnittliche 1:1-Modulkost ist. Schnelle Grafik, realistische Steuerung, opulente Feuerbälle und ein treibender Sound verleihen dem Rennspiel Spannung, obwohl Ihr Euch bei gleichzeitigem Drücken von Gas- und Feuer- bzw. Raketenbutton ganz schön die Finger verrenken müßt. Entweder Ihr jagt Gegner oder sammelt Extras. Beim Plattformspiel kommt durch die etwas lieblose Gestaltung leider nicht unendliche Dauermotivation auf. Wie erwartet, sind dagegen Sound und Musik vom Allerfeinsten. Hier beurteilen wir, ob die Musik stimmungvoll die Atmosphäre ergänzt. Die Batman-Musik bietet echte Ohrwürmer – mit einem äußerst häßlichen Manko: Da schließt man das Mega-CD an die Stereoanlage an, reißt alle Regler auf – zehn Sekunden Hörgenuß – nein, die verdammte Hardware hackt während des Ladens jeden Ton ab, regelrecht schmerzhafte Löcher! Wenn denn schon längere Ladezeiten sein müssen, dann bitte nicht auch noch diese erbarmungslosen Cuts! Ein Manko, das einem den Spaß am Gerät ganz schön verderben kann! Alles in allem ein guter Titel, aber noch kein Grund, 530 Mark für ein Mega CD zu investieren... *hu*







Auf der Jagd nach den Gegnern müßt Ihr Euch entscheiden: Entweder Extrasammeln oder Drauflosballern. Beides funktioniert selten.

Spieletyp:
Hersteller: Sega
Testversion von: Belhag AG
Anzahl der Spieler: 1
Features: zwei Spiele, Continues
Geeignet für: Einsteiger und Fortgeschrittene
Ca.-Preis: 120 Mark

73% Grafik
93% Musik
72% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 78%

Zurück in die Zukunft

Time Gal



Für Abenteuer aus 16 Zeitepochen ganz schön luftig bekleidet...

Time Gal erzählt die Geschichte einer Zeitreise. Es geht um ein Mädel, das in 16 verschiedene Zeitepochen die wahnwitzigsten Aufgaben und Gefahren überstehen muß. In der Steinzeit sind Neandertaler hinter ihr her, Dinosaurier und Kampfroboter wollen ihr ans knappe Höschen und in einer Arena des römischen Reichs muß sie sich gegen einen hünenhaften Gladiator zur Wehr setzen. Abenteuer mit Piraten, Weltraum-Ungeheuern und Sklaventreibern sorgen dafür, daß sich die Kleine ihre Rente ganz schön sauer verdienen muß. Hin und wieder erscheinen diverse Aktionsmenüs, um die Heldin aus bedrohlichen Situationen zu holen. Am Ende jedes Levels wartet ein Paßwort.

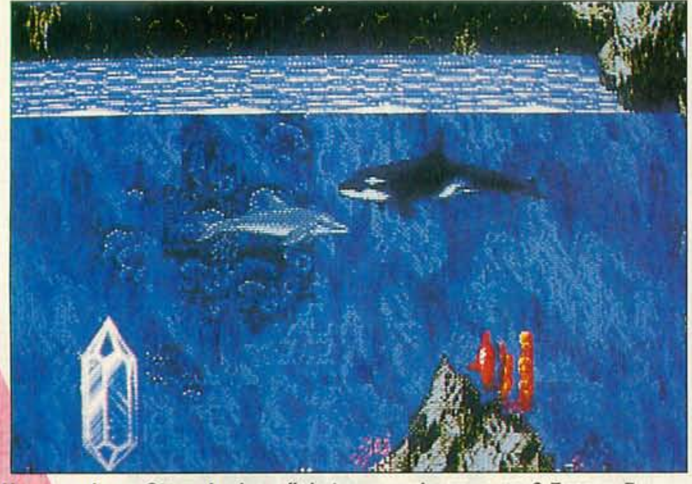
geht so

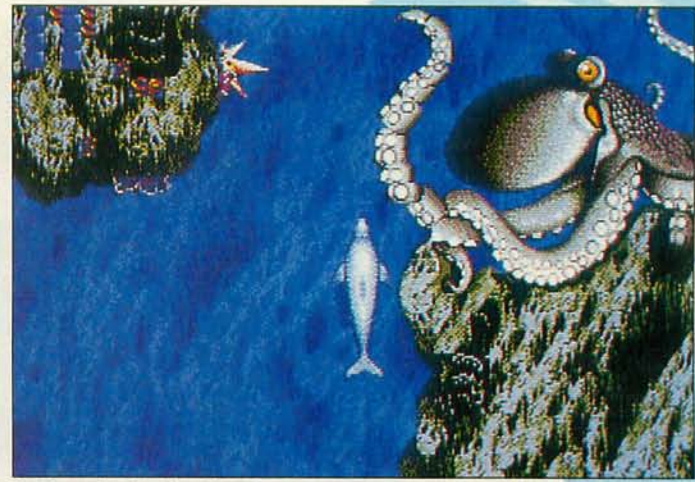
Wie in Cobra Command ist Time Gal ein Zeichentrickfilm für Mega CD, den Ihr durch gezielte Aktionen am Laufen haltet. Von Anfang an sind Joypad-Akrobaten mit blitzartiger Auffassungsgabe und schneller Reaktion gefragt, um auch nur einige Spielzüge weiterzukommen. Dieser Film hat verdammt viele Schlußszenen und nur eine davon ist das Happy-End! Time Gal eignet sich in erster Linie für Laserdisk-Freaks, die sowieso jeden Titel haben müssen und auf fernöstliches Supermarkt-Gedudel stehen. Die für solche Filme typische Mischung aus Gewaltszenen und Erotik werden verkappte Digital-Spanner allerdings vergeblich suchen. Auch sonst ist Time Gal nicht eben empfehlenswert, weil kaum spielbar. Geschmackssache! *hu*

Spieletyp: 
Hersteller: Sega
Testversion von: Belhag AG
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort, Continues
Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis
Ca.-Preis: 100 Mark

63% Grafik
56% Musik
82% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **51%**


Um von einem Stage in den nächsten zu gelangen, muß Ecco z. B. Kristallbarrieren überwinden. Dazu braucht er einen Code.


In der geheimnisvollen Unterwasserwelt warten zahlreiche Wesen auf den kleinen Delphin. Nicht alle sind friedlich...


Eine schnelle Bewegung und das Mittagessen ist sicher!


In unterirdischen Grotten atmet Ecco aus Luftkammern


Ecco benutzt seine Schnauze hin und wieder als Werkzeug


Ein beherzter Sprung aus dem Wasser über Hindernisse

Im Rausch der Tiefe

Ecco the Dolphin

VIDEO GAMES CLASSIC

Die Geschichte vom Delphin, dessen Rudel bei einem Unwetter zerstreut wird, haben wir Euch schon vor über einem halben Jahr erzählt. Ihr macht Euch auf die Suche nach Eurer Familie. Trefft Ihr einen Artgenossen, haltet Ihr einen kleinen Ultraschall-Plausch mit ihm und tauscht Informationen aus. So erhaltet Ihr nützliche Tips und Hinweise. In der Unterwasserwelt stoßt Ihr immer wieder auf Hindernisse, beispielsweise auf Kristalle, die den Weg zum Ziel versperren. Ihr müßt also verschiedene Rätsel lösen, z. B. einen Schlüsselkristall finden und anstupsen, um einen Ultrschallcode zu erhalten, der dann das Hindernis beseitigt. Oder Ihr überwindet Steinbarrieren und kämpft gegen starke Strömungen an. Ein intelligenter Schwimmer setzt seine Schnauze ein und benutzt Muscheln und Steine als Werkzeug. Da Delphine eine Lunge haben, müssen sie von Zeit zu Zeit an die Oberfläche, um Luft zu holen. In tiefen Grotten versorgt Ihr Euer Tierchen aus unterirdischen Luftblasen. Geht dem flotten Schwimmer trotzdem die Luft aus, sinkt seine Lebensenergie. Neue Power spendet ein Fischimbiß, den Ecco sich mit blitzartigem Sprint erjagt.

super

Ecco ist ein Spiel für Ästheten. Nicht gerade von rasanter Action geprägt, einfach nur friedlich, besinnlich und hinreißend schön. Ein gelungen animierter Delphin taucht in glasklare Unterwasserwelten, vorbei an liebevoll gestalteter Aquariumsszenerie. Ihr spürt regelrecht den Widerstand des Wassers beim Schwimmen. Mit Phantasie löst Ihr die Rätsel und genießt das sanfte Schweben. Auf dem Mega Drive gefiel mir Ecco zwar schon sehr gut, es schaffte aber doch nicht so viel Atmosphäre, um mich lange fesseln zu können. Das CD-Ecco jedoch lebt ganz und gar von seiner Atmosphäre: Die Grafik ist zwar dieselbe, doch wie verändert wirkt das Ganze! Ein wirklich phantastischer Sound verzaubert Euer Gemüt – eine sphärische Melodie im Hintergrund, davor die digitalisierten Laute der Delphine, das Platschen im Wasser, wenn Ecco aus dem Naß springt, das blaue Leuchten des Meeres. Ecco wirkt plötzlich wie eine Meditationsstunde vor dem Aquarium, in seiner Stimmung vergleichbar mit Filmen wie "Abyss" oder "Im Rausch der Tiefe". Ohne den CD-Sound ist sofort aller Zauber verschwunden, zurück bleibt ein fast normales Videospiel. Da lohnt sich endlich einmal die Anschaffung des Mega CD! Natürlich muß man diese Art von Spielen mögen, in der richtigen Stimmung sein und wissen, was einen erwartet. Zur kreativen Entspannung ist dieses Spiel aber bestens geeignet! hu

Spieletyp:
Hersteller: Sega
Testversion von: Belhag AG
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue und Paßwort
Geeignet für: Einsteiger Fortgeschrittene und Profis
Ca.-Preis: 140 Mark

78% Grafik
96% Musik
92% Soundeffekte

SPIELSPASS: 80%

Fiese Fallen

Night Trap

Gleich vorneweg: Night Trap wird nicht offiziell in Deutschland erscheinen. In USA und England gab's eine Menge Wirbel, weil das Spiel angeblich jugendgefährdende Szenen enthielte. Die Story: Eine Gruppe junger Mädels ist aus ungeklärter Ursache wie vom Erdboden verschwunden. Eure Aufgabe ist es, mit Hilfe einer Spezialeinheit weiteres Unheil zu verhindern und eine neue Gruppe knackiger Weiblichkeiten vor ziemlich finsteren Gestalten zu retten. Ort des Geschehens ist ein einsames Landhaus, dessen Zimmer und Außenansichten von insgesamt acht Kameras ständig überwacht werden. Tauchen die ersten schwarzen Killer auf, schaltet Ihr sie aus, indem Ihr die eine oder andere versteckte Falle im Haus aktiviert. Wer seine Bodyguard-Aufgabe erfüllen will, dem bleibt ziemlich wenig Zeit, bei den Schlafzimmer-Partys der Hübschen zuzusehen...



Am unteren Bildrand erkennt Ihr die Icons für acht Überwachungskameras

gut

Hier gilt Ähnliches wie für Cobra Command: Ein interaktiver Spielfilm funktioniert nur dann, wenn Ihr die richtige Bewegung zur richtigen Zeit ausführt. Im Gegensatz zu den artverwandten Trickfilm-Titeln war hier aber ein waschechter B-Movie die Grundlage fürs Spiel. Leider fällt der Bildrahmen trotz Platz auf zwei CDs etwas mickrig aus. Durch Umschalten zwischen den acht Kameras habt Ihr echte Chancen, die richtige Entscheidung zur rechten Zeit zu treffen. So gibt's nicht nur einen einzigen Weg, die Aufgabe erfolgreich zu lösen. Night Trap bietet Euch ein wenig Futter für die Spannersee-le, eine freakige Story, passable Spielbarkeit und ein interessantes Spielprinzip. Eignet sich allerdings nur für Lebensretter mit fortgeschrittenen Englischkenntnissen, also auch nicht für ganz kleine CD-Fans! hu

Spieletyp:  

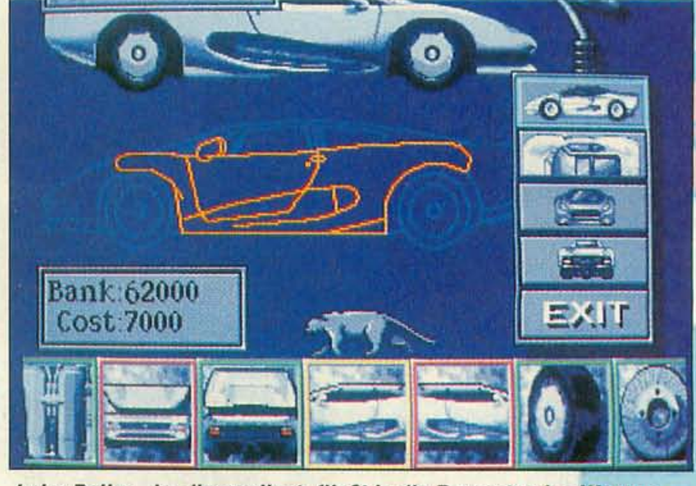
Hersteller: Sega USA
Testversion von: Belhag AG
Anzahl der Spieler: 1
Features: –
Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Ca.-Preis: 140 Mark

80% Grafik
70% Musik
83% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 72%



Eigentlich fahrt Ihr ein Modellauto: Tachometer und Fahrdaten werden am oberen Rand des Bildschirms eingeblendet



Jeder Dollar, den Ihr verdient, fließt in die Reparatur des Wagens. Sonst wird's nix mit dem nächsten Rennen...


Neger im Tunnel: Manchmal seht Ihr kaum etwas



Eine rechte Luxuskarosse hat auch einen CD-Player!


Wohl dem, der bei der Ehrung auf dem Treppchen steht...



Der "Financial Advisor" berät Euch vor jedem Rennen

MEGA CD

Fixe Katze

Jaguar XJ 220



Wer den Rennsimulator mit den flotten britischen Rennkatzen bereits vom Amiga kennt, der wird nicht unbedingt einen Reißer erwarten. Doch, oh Wunder, es hat sich eine ganze Menge getan, anscheinend haben die Jungs von Core Design einen Schwan aus dem häßlichen Entlein gezaubert. Nach dem für einen Rennsimulator eher unpassenden Vorspann müßt Ihr zunächst eine ganze Reihe von Einstellungen vornehmen. So wählt Ihr im Hauptmenü zunächst zwischen Grand Prix, World Tour, freiem Training, dem Streckeneditor und dem Options-Menü. Im Grand Prix müßt Ihr 16 Rennstrecken erobern. Ihr müßt so weit wie möglich nach vorne fahren, um Geld für Reparaturen zu verdienen. Clevere Fahrer wählen fünf bis neun Runden statt der drei, so bleibt später mehr Zeit, um Gegner zu überholen. Im Trainingsmodus könnt Ihr die 32 fertigen Kurse antesten, der Streckeneditor gibt Euch zusätzlich die Möglichkeit, so viele Haarnadelkurven auf einem Kurs einzubauen, wie Ihr wollt. Natürlich gibt's auch einen Zweispielermodus, bei dem sich der Bildschirm horizontal teilt und beide Fahrer ihren eigenen Streckenabschnitt kontrollieren.

super

Wirklich hervorragend, was aus dem eher mäßigen Amiga-Schinken geworden ist. Auf den ersten Blick scheint die Simulation nicht viel dazugewonnen zu haben: Die Fahrzeuge sehen immer noch reichlich klobig aus, und auch die Hintergrundlandschaften erinnern eher an Legoland als an stimmungsvolle Racing-Atmosphäre. Jaguar XJ220 lebt jedoch von seiner guten Steuerbarkeit – auch wenn die Flitzer sich etwas eckig und steif in die Kurven werfen. Die Sprites vergrößern und verkleinern sich gleichmäßig und weich, das 3D-Scaling ist hervorragend gelungen, auch die Details am Streckenrand verbessern das realistische Geschwindigkeitsgefühl. Wie die meisten Rennsimulatoren eignet sich der Einspielermodus eher zum Training und zum Schnuppern, richtig ab geht die Katze jedoch erst im Zweispielermodus, wo Ihr gegeneinander antreten könnt. Hervorragend, daß sich Grafikgeschwindigkeit und Detailreichtum kein bißchen verringern. Alles in allem gehört dieser Simulator sicherlich zu den besten, die es momentan für Mega Drive gibt. Berücksichtigt man jedoch, daß zusätzlich ein Mega CD mit im Spiel ist, wäre sicherlich noch ein wenig mehr Pep dringewesen. So enttäuscht der quäkende Motorensound doch sehr und die von CD eingespielten Hintergrundmusiken (wählbar) passen nicht unbedingt zur Racing-Atmosphäre. hu

Spieletyp:
Hersteller: Sega
Testversion von: Belhag AG
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Streckeneditor, diverse Konfigurationen
Geeignet für: Einsteiger Fortgeschrittene und Profis
Ca.-Preis: 100 Mark
67% Grafik
90% Musik
52% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **80%**

Teppichklopfer im Sturzflug

Cobra Command

Das "Fliegende Auge" gibt's nicht nur im Kino, sondern auch als interaktiven Zeichentrickfilm: *Cobra Command* hieß ursprünglich *Thunderstorm FX*. Ihr steigt ins Cockpit eines Kampfhubschraubers und kurvt damit zwischen den Häuserschluchten diverser Großstädte herum, zwängt Euch durch viel zu enge Canons und fliegt überall da herum, wo sich sonst höchstens Stechmücken hineintrauen und Otto Normalflieger klaustrophobische Anfälle bekäme. Die Feuerknöpfe lösen Maschinenkanone bzw. Lenkraketen aus, mit dem Steuerkreuz zirkelt Ihr je nach Szene ein Fadenkreuz ins Ziel oder lenkt Euren Karottenschäler. Zehn haarsträubende Missionen warten auf Euch, bis Ihr Euch im Showdown in die gepanzerte Festung des Endgegners wagen dürft. Gegner gibt's mehr als genug und wer zuerst denkt oder gar fragt und dann erst schießt, ist schon tot und begraben...

geht so

Cobra Command ist einer jener interaktiven Zeichentrickfilme, bei denen Ihr jeweils nur wenige Sekundenbruchteile Zeit habt, die einzig richtige und erwünschte Joypad-Bewegung hinzuquetschen. Nur dann springt das Spiel zum nächsten Filmausschnitt. Im Klartext: Ihr "erlebt" die Handlung, indem Ihr die korrekten Bewegungen mühsam Schritt für Schritt auswendig lernt. Das heißt tausendmal Sterben und neu beginnen, tausendmal derselbe Sound, tausendmal dieselben Sequenzen. Hinzu kommen ärgerliche Lade-Unterbrechungen, eine bescheidene Farbpalette und die Tatsache, daß der "Film" flimmert, wie ein Kuhschwanz in der Mittagshitze. Für meinen Geschmack steckt der interaktive Film noch in den Kinderschuhen. *hu*



Durch die stark eingeschränkte Farbpalette wirkt Cobra Command oft wie aus Buntpapier ausgeschnitten



Der Flug durch den Grand Canyon könnte ein tolles Erlebnis sein, wenn nicht jede Bewegung haarklein vorgeschrieben wäre.







Auf der Jagd nach Terroristen kämpft Ihr in New York, im Grand Canyon, auf dem Meer, der Osterinsel, in Rom, in der Wüste, im Dschungel und einer riesigen Höhle, bis Ihr die feindliche Festung erreicht.

Spieletyp:
Hersteller: Sega
Testversion von: Belhag AG
Anzahl der Spieler: 1
Features: Extraleben, Continues
Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis
Ca.-Preis: 100 Mark

72% Grafik
70% Musik
75% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 65%

Wie die Fliegen

Afterburner 3

Über dieses Spiel müssen wir eigentlich nicht viel erzählen, denn der Spielautomat ist Euch sicherlich bekannt. *Afterburner III* ist ein actiongeladener Flugsimulator, der jedoch nur äußerlich mit einer Simulation zu tun hat. Afterburner ist ein rasantes Ballerspiel. Ihr sitzt in einer F14, die Ihr je nach Einstellung aus dem Cockpit steuert oder wie ein Modellflugzeug vor Euch herfliegt. Auf dem B-Knopf liegen die Raketen, auf C der Nachbrenner und auf A die Vulcan-Kanonen. Viel zu steuern und zu simulieren gibt's nicht, Hauptsache, die Wutz geht ab. Ihr dreht und wendet Eure Mühle, was das Joypad hergibt, der Kurs stimmt sowieso immer und ansonsten ballert Ihr auf alles, was sich in der Luft oder am Boden bewegt. Denken müßt Ihr eh nix, denn die automatische Zielerfassung leistet schon ganze Arbeit.

geht so

Achtet Ihr auf die Grafik oder erwartet einen echten Simulator, dann ist Afterburner Oberschrott. Die einzige Möglichkeit, dieses Spiel zu genießen: Mega-CD an die Steroanlage anschließen, Nachbarschaft mit dem Getöse erschrecken und sich an der Spielhallenatmosphäre freuen. Afterburner III ist nicht anspruchsvoll, nicht schön, nicht abwechslungsreich, sondern einfach nur rasant. Ihr könnt nicht besonders viel machen, zum Frust-Abreagieren für eine halbe Stunde bis Stunde eignet sich der Simulations-Verschnitt bestens, ansonsten besteht wirklich akute Verblödungs-Gefahr! *hu*



Wenn Euch ein Gegner verfolgt, gibt's automatische Außensicht.



Ihr ballert wahlweise in Cockpit- oder Außenansicht.

Spieletyp:
Hersteller: Sega
Testversion von: Belhag AG
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continues, Verschiedene Schwierigkeitsstufen
Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Ca.-Preis: 100 Mark

23% Grafik
93% Musik
86% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 43%

Alle Titel auf einen Blick

Name	Genre	erscheint	Preis
Sega-Titel			
Afterburner 3	Flugsimulator	September '93	99,95
Black Hole Assault	Prügel-Action	September '93	119,95
Cobra Command	interakt. Film	September '93	99,95
Final Fight	Prügel-Action	September '93	99,95
Jaguar XJ220	Rennsimulator	September '93	99,95
M. my Video: INXS	int. Musikvideo	September '93	99,95
M. my Video: Marky Mark	int. Musikvideo	September '93	99,95
Night Trap (engl.)	interakt. Film	nur Import!	--
Prince of Persia	Jump'n Run	September '93	99,95
Road Avenger	interakt. Film	September '93	99,95
Robo Aleste	Action	September '93	119,95
Sherlock Holmes (engl.)	Adventure	September '93	129,95
Sol Feace	Baller-Action	September '93	99,95
Time Gal	interakt. Film	September '93	99,95
Wolfchild	Jump'n Run	September '93	99,95
Batman Returns	Action	September '93	119,95
Wing Commander	Space-Action	September '93	99,95
Ecco the Dolphin	Geschickl.	Oktober '93	99,95
Powerdrift	Action	Oktober '93	99,95
Sherlock Holmes 2	Adventure	Oktober '93	99,95
Silpheed	Space-Action	Oktober '93	99,95
Sonic CD	Jump'n Run	Oktober '93	99,95
Citizen X	Adventure	November '93	99,95
Jurassic Park	Action	November '93	99,95
Spiderman vs.Kingpin	Action	November '93	99,95
Joe Montana Football	Sportspiel	Dezember '93	99,95
geplante 3rd-Party-Titel			
Dracula (Sony)	Action	September '93	119,95
Hook (Sony)	Jump'n Run	September '93	119,95
M.m. Video: C&C Music	int. Musikvideo	September '93	99,95
M.m. Video: Kriss Kross	int. Musikvideo	September '93	99,95
Sewer Shark (Sony)	interakt. Film	September '93	119,95
Wonderdog (JVC)	Jump'n Run	September '93	119,95
Son of Chuck (Core)	Jump'n Run	September '93	119,95
Thunderhawk (Core)	Flugsimulator	September '93	99,95
Willy Beamish (Sierra)	Adventure	Oktober '93	119,95
Heimdall (JVC)	Adventure	Oktober '93	119,95
Microcosm (Psygnosis)	Action-Adv.	Oktober '93	119,95
Monkey Island (JVC)	Adventure	Oktober '93	119,95
Terminator (Virgin)	Action	Oktober '93	119,95
Dune (Virgin)	Action-Adv.	November '93	119,95
Dungeon Master Skull D.	Rollenspiel	November '93	119,95
Indiana Jones 4 (JVC)	Adventure	November '93	119,95
Powermonger (EA)	Strategie	November '93	119,95
Wing Commander 2 (EA)	Space-Action	November '93	119,95
Stellar 7 (Sierra)	Space-Action	Dezember '93	119,95

SPRITE des Monats

Die einst als häßlich verachteten Kröten sind seit den bahnbrechenden Erfolgen der Schildkrötenkrieger *Teenage Mutant Ninja Turtles* regelrecht salonfähig geworden. Die Konkurrenz aus dem Lager der eigenen Verwandtschaft ließ nicht lange auf sich warten. Die *Battletoads* tragen ihr Haus zwar nicht auf dem Rücken, schicken sich jedoch an, den maskierten Recken den Rang abzulaufen.

Von Waffen scheinen die Toads im Gegensatz zu ihren grünen Artgenossen nicht so viel zu halten. Mit Nietenbändern an Ellenbogen und Knien zusätzlich geschützt, sind sie schon alleine durch ihre mächtige Statur bestens ausgestattet. Die verstehen sie auch mit Witz und List gegen jeden, der ihnen nichts Gutes will, gekonnt einzusetzen. Klar, daß so ein Krötenvieh mit einem Breitmaul von hier bis nach Bagdad, einem Arnold-mäßigen Brustkasten, dem Beckenumfang einer Maus und Latschen wie Schwimmflossen eine lustige Figur abgibt. Die schönsten Exzesse der Skandalkröten zeigen wir Euch auf dieser Seite. *fh*

Harte Bandagen wappnen die "Toadies" für die derbsten Auseinandersetzungen



Auf die Hörner genommen: Gegen die feisten Schweine-Wikinger helfen nur gröbste Mittel





Dicke Fäuste für ein Halleluja: Die Folgen einseitigen Hanteltrainings



Double-Knockout mit dem Knie-Nietenband: Die Schweine fliegen heute wieder extrem niedrig



TOYS "R" US®

Sie finden uns 32 x in Deutschland:

• Augsburg • Bochum • Bremen • Düsseldorf • Duisburg • Essen • Gundelfingen bei Freiburg • Günthersdorf bei Leipzig • Hagen • Hamburg-Eidelstedt • Hamburg-Harburg • Hannover • Heidelberg • Kaiserslautern • Kamen • Koblenz • Köln-Holweide • Köln-Marsdorf • Neuss • Nürnberg • Paderborn • Regensburg • Röhrsdorf bei Chemnitz • Saarbrücken • Siegen • St. Augustin • Tönisvorst bei Krefeld • Ulm • Viernheim • Wallau • Wallenhorst bei Osnabrück • Würselen bei Aachen

MEGA DRIVE

MASTER SYSTEM

NES

GAME BOY

SUPER NINTENDO

GAME GEAR

LYNX

So testen WIR

Wertungskasten

Das farbige Dreieck zeigt Euch den Namen des Spiels und auch das System



Spielspaßwertungen von 80% oder mehr belohnen wir mit dem VIDEO-GAMES-Classic

Spieletyp:

Hersteller: Konami
Testversion von: Traumfabrik
Anzahl der Spieler: 1
Features: 3 Schwierigkeitsgrade
Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis
CA.-Preis: 130 Mark

66%
Grafik

72%
Musik

56%
Soundeffekte



SPIEL-SPASS: 75%

Besonderheiten, Schwierigkeitsgrad und Preis auf einen Blick

Vier Kategorien werden von 1 (ganz mies) bis 100 (sehr gut) bewertet

Drei Symbole verraten, um welchen Spieletyp es sich handelt



Action



Abenteuer- oder Rollenspiel



Geschicklichkeit



Sport



Denk- bzw. Strategiespiel

Diese Fahne kennzeichnet Importmodule



In der *Video-Games*-Redaktion schmoren die Joypads: Nach welchem Schema wir Module unter die Lupe nehmen, verrät Euch dieser Testleitfaden.

Um jedes Modul kritisch und objektiv zu bewerten, steht ein festes Team von gestandenen Testern bereit: Diese Videospiel-Freaks nehmen jedes Modul genau unter die Lupe. Meistens gesellen sich bei den Spielesessions weitere Crew-Mitglieder dazu, so daß fast jeder Tester zu jedem Spiel eine Meinung hat. Die ist nämlich bei der **Wertungskonferenz** gefragt, die immer kurz vor Redaktionsschluß abgehalten wird. Die Tester schotten sich dann einen ganzen Tag von der hektischen Umwelt ab und diskutieren basisdemokratisch die Wertungen aus, die dann in dem Wertungskasten verewigt werden.

Wir besprechen jede Neuheit, die kurz vor oder nach Erscheinen der aktuellen *VIDEO GAMES* in den Handel kommt. Bei getesteten Importspielen machen wir Euch im Text zusätzlich auf die eventuellen Nachteile aufmerksam.

Jeder **Test** ist in zwei Teile gegliedert. Zunächst beschreiben wir wertungsfrei den Ablauf und die Besonderheiten des Spiels. Lob und Tadel heben wir für das **Fazit** auf, das vom restlichen Text durch einen knappen Ausruf des Testers ("hilfe", "na ja", "geht so", "gut" und "super") getrennt ist.

Abschließend findet Ihr bei jedem Test den **Wertungskasten.** Dort tauchen technische Infos sowie genaue Wertungen in Prozenten (von 1 bis 100) auf. Als Kriterien haben wir "Grafik", "Musik", "Soundeffekte" und "Spielspaß" gewählt - je höher die Wertung, desto besser gefällt uns der Titel.

Neben einer Einstufung der Grafik "Quantität und Abwechslung, Qualität und Technik), der Musik und der Soundeffekte (auch hier zählen sowohl Quantität als auch Qualität) findet Ihr unter **Spielspaß** die wichtigste Wertung: Diese Gesamtwertung gibt Aufschluß, ob das Spiel langfristig motiviert, wieviel Abwechslung geboten wird und wie die Spielbarkeit anmutet. Die Spielspaßwertung ist unabhängig von den anderen Wertungen und richtet sich nicht nach dem Videospielsystem. Besonders herausragende Spiele werden mit dem **VIDEO-GAMES-CLASSIC**-Prädikat ausgezeichnet, das Ihr ab Wertung 80 im Wertungskasten findet. Die Wertung 50 bedeutet "Durchschnitt".

Über 5.000 lieferbare Spiele!

DIE TRAUMFABRIK

SPIELE GMBH

Deutschlands größter Shop für Video- und Computergames

©

	GB	GG	MD	CD	SNES	NEO
3 Count Bout dt	-	-	-	-	-	429,95
4-PLAYER-ADAPTER	-	-	79,95*	-	79,95	-
7th Saga us	-	-	-	-	149,95*	-
ACTION REPLAY PRO	99,95	109,95	149,95	129,95	149,95	-
Actraiser 1 dt	-	-	-	-	129,95	-
ADAPTER f. us/jp Spiele	-	-	54,95	129,95	49,95	-
Addams Family 2 us-dt	69,95	-	-	-	139,95	-
Aerobiz us	-	-	159,95	-	169,95	-
Alien 3 dt	79,95	84,95	119,95	i.V.	149,95	-
Aliens vs Predator us	-	-	i.V.	-	139,95*	-
Another World dt	-	-	129,95	i.V.	139,95	-
Art of Fighting 1 us	-	-	i.V.	-	i.V.	399,95
Art of Fighting 2 us	-	-	-	-	-	429,95*
Arty Lightfoot us	-	-	i.V.	-	139,95*	-
Asterix dt	69,95	-	-	-	139,95*	-
Axelay dt	-	-	-	-	129,95	-
B. Walsh College Footb. us	-	-	129,95*	-	i.V.	-
B.O.B. dt	-	-	119,95*	-	129,95	-
Batman 2 dt-us	69,95	84,95	119,95	139,95	139,95	-
Battletoads us-dt	69,95	89,95*	119,95	-	149,95	-
Beastball us	-	-	i.V.	-	139,95*	-
Bubsy us	-	-	119,95*	-	139,95	-
Castlevania 4 dt-us	69,95	-	i.V.	-	129,95	-
Chuck Rock dt	69,95*	79,95	119,95	139,95	139,95	-
Citizen X us	-	-	-	139,95*	-	-

Mortal Combat

Am 13.9. ist High Noon für Streetfighter, wenn der große Konkurent Mortal Combat weltweit gleichzeitig für 5 verschiedene Systeme ausgeliefert wird. Da das Spiel 1993 in limitierter Stückzahl ausgeliefert wird, empfehlen wir unbedingt, vorzubestellen.

GB 79,95 MD 139,95* CD i.V. SNES 149,95*

	GB	GG	MD	CD	SNES	NEO
Claymates us	-	-	-	-	139,95*	-
Cobra Command us	-	-	-	139,95	-	-
Congos Caper us	i.V.	-	i.V.	-	139,95	-
Cool Spot dt-us	-	89,95*	129,95	119,95*	139,95*	-
Cybernator dt	-	-	-	-	139,95*	-
Davis Cup us	-	-	119,95*	-	-	-
Desert Strike us-dt	-	i.V.	149,95	-	129,95	-
Dracula us	-	i.V.	129,95*	139,95*	139,95*	-
Dune 1 us	-	-	i.V.	134,95*	i.V.	-
Dungeonmaster us	-	-	-	139,95*	169,95	-
Ecco the Dolphin us-dt	-	79,95*	119,95	129,95	-	-
Empire Strikes Back us	69,95	-	-	-	i.V.	-
Equinox (Solstice 2) jp	-	-	-	-	159,95*	-
Evo us	-	-	-	-	139,95*	-
F-15 Strike Eagle us	69,95	-	129,95*	-	149,95	-
F1 dt	-	i.V.	109,95*	-	-	-
Fatal Fury 1 dt-us	-	-	139,95	-	139,95	349,95
Fatal Fury 2 dt	-	-	i.V.	-	i.V.	429,95
Fin. Fantasy Myst. Quest us	-	-	-	-	109,95	-
Final Fantasy 1 us	84,95	-	-	-	-	-
Final Fantasy 2 us	84,95	-	-	-	149,95	-
Final Fantasy 3 us	84,95*	-	-	-	i.V.	-
Final Fantasy Adv. dt-us	84,95	-	-	-	i.V.	-

Jungle Strike

Der Nachfolger des legendären Desert Strike. Mit Helikopter, zu Fuß, Stealth Fighter und Hoovercraft gehts den Drogenbaronen an den Kragen. 9 hammerharte Level und 16 Meg. voller Action warten auf Euch und die BPS...

MD 129,95 SNES i.V.

	GB	GG	MD	CD	SNES	NEO
Final Fight 1 us	-	-	119,95*	139,95	139,95	-
Final Fight 2 us	-	-	-	-	149,95*	-
Flashback dt-us	-	-	119,95	-	i.V.	-
Flintstones dt-us	79,95	i.V.	119,95	-	139,95*	-
Games Summer Ch. dt	-	-	-	99,95	-	-
Gauntled 4 us	-	-	129,95*	-	-	-
Grandslam dt	-	-	109,95	-	-	-
Hardball 3 us	-	-	129,95	-	i.V.	-
Humans us	69,95	i.V.	129,95	-	139,95*	-
Inindo us	-	-	149,95*	-	149,95	-
Jack Nicklaus Golf us	-	-	129,95	-	-	-
Jaguar XJ220 dt-us	-	-	i.V.	139,95	i.V.	-
James Pond Robocod dt	-	-	119,95	-	139,95	-
Jimmy Conors Tennis dt	69,95*	i.V.	i.V.	-	139,95	-
Joe Montana Football 3 us	-	79,95	129,95	139,95*	-	-
John Madden Football 93 dt	-	-	119,95	i.V.	129,95	-
JOYBOARD Streetfighter (Capcom)	-	199,95*	-	i.V.	199,95	
JOYPAD dt	-	-	49,95	-	49,95	159,95
Jungle Strike us	-	-	129,95	-	i.V.	-
Jurassic Park us	69,95*	89,95*	119,95*	139,95*	139,95*	-

	GB	GG	MD	CD	SNES	NEO
King Arthurs World dt	-	-	-	-	149,95	-
King of Monsters 2 dt	-	-	i.V.	-	i.V.	299,95
Kings Quest 5 us	-	-	-	139,95*	-	-
Landstalker us	-	-	149,95*	-	-	-
Last Resort dt	-	-	-	-	-	349,95
Leaderboard Golf dt	-	79,95	109,95	-	-	-
Lemmings 1 dt	79,95	59,95	119,95	-	139,95	-

3DO

Ab Mitte September wird die Wunderkonsole 3DO als Import zur Verfügung stehen. 32-Bit Risk-Prozessor, 12,5 MHz, 2 MByte RAM, 16,7 Mio Farben gleichzeitig bei einer Auflösung von 640 × 480 Bildpunkten, CD-Laufwerk. Das nächste Jahrtausend hat begonnen...

	GB	GG	MD	CD	SNES	NEO
LHX Attack Chopper us	-	-	129,95	-	-	-
Lord of the Rings us	-	-	i.V.	i.V.	149,95*	-
Lost Vikings us	i.V.	i.V.	119,95*	-	139,95	-
Mad Dog McCree us	-	-	-	139,95*	-	-
Magic Johnson Slam Dunk us	-	-	-	-	139,95*	-
Mario is missing us	-	-	-	-	139,95	-
Mech Warrior us	-	-	-	-	149,95	-
Mega lo Mania dt	-	-	129,95	-	i.V.	-
Mega Man 3 us	69,95	-	-	-	i.V.	-
Mickeys Magical Quest dt	-	-	-	-	129,95	-
Mickeys World of ... dt	-	89,95	99,95	-	-	-
Micro Machines dt	-	-	119,95	-	-	-
MIG 29 us	-	-	129,95*	-	i.V.	-
Might & Magic 2 us	-	-	???	-	149,95*	-
Monkey Island 1 us	-	-	-	139,95*	-	-
Mortal Combat dt	79,95*	89,95*	139,95*	i.V.	149,95*	-
Muhammed Ali Box. dt-us	-	89,95*	129,95	-	i.V.	-
Mutant League Football dt	-	-	119,95	-	i.V.	-
MVP Football us	-	-	-	-	149,95*	-
NCAA Basketball dt	-	-	-	-	109,95	-
NEO GEO GOLD Pal o. RGB+2 Joyboards+Fatal Fury 2				-	-	1299,00
NEO GEO Pal o. RGB	-	-	-	-	-	749,95
NHLPAHockey 93 dt	-	-	119,95	-	139,95	-
Nigel Mansell GP us	-	-	i.V.	-	139,95*	-

Ultimate Soccer

Der Name ist Programm, und er stimmt sogar. In Sachen Fußball Lichtjahre vor der Konkurenz auf Segas Maschinen. Bis zu 8 Spieler (Mega Drive) kicken den Ball gleichzeitig über den Rasen. 100%ig ein Grund, sich extra für dieses Teil ein Mega Drive anzuschaffen.

GG 89,95* MD 119,95*

	GB	GG	MD	CD	SNES	NEO
Night Trap dt	-	-	-	129,95	-	-
Operation Logic Bomb us	-	-	-	-	139,95*	-
Parodius dt	69,95	-	-	-	129,95	-
PGA Golf 1 dt	-	-	119,95	-	139,95	-
PGA Golf 2 dt	-	-	119,95	-	i.V.	-
Phantasy Star us	-	i.V.	149,95	-	-	-
Pirates Gold us	-	-	129,95*	-	i.V.	-
Player Manager dt	-	-	i.V.	-	139,95*	-
Pocky & Rocky us	-	-	-	-	139,95	-
Polterguy us	-	-	129,95*	-	i.V.	-
Populous 1 dt	79,95	i.V.	-	-	149,95	-
Populous 2 us-jp	-	-	129,95*	-	169,95*	-
Powermonger us-dt	-	-	109,95	-	149,95	-
Prince of Persia dt	69,95	79,95	i.V.	134,95	139,95	-
PTO Pacific Theatre of Op. us	-	-	-	-	159,95*	-
Puggsy us	-	-	129,95*	-	i.V.	-
R-Type 3 jp	-	-	-	-	159,95*	-
R. Clemens Baseball us	69,95	-	129,95*	-	139,95	-
Railroad Tycoon us	-	-	i.V.	-	149,95*	-
Rise of the Dragon us	-	-	-	139,95*	-	-
Road Avenger dt	-	-	-	134,95	-	-
Road Runner dt	-	-	i.V.	-	149,95	-
Rockn'Roll Racing us	-	-	-	-	139,95*	-
Rom. of 3 Kingdoms 2 us	-	-	???	-	149,95	-
Runsaber us	-	-	-	-	149,95*	-
Samurai Showdown us	-	-	-	-	-	429,95*
SEGA CD-ROM inc 7 CD's dt	-	-	-	899,95	-	-
SEGA CD-ROM inc 7 CD's us	-	-	-	799,95	-	-
SEGA MAGNUM SET inc. 4 Spiele dt		-	369,95	-	-	-

030/694 60 43

10-18.30 h Versandtelefon Sammelnummer

Spielneuheiten am lfdn. Band: 030/694 41 56

Fax-Line: 030/694 42 56

	GB	GG	MD	CD	SNES	NEO
Sengoku 2 us-dt	-	-	i.V.	-	159,95*	429,95
Sensible Soccer dt	i.V.		i.V.129,95*	i.V.	i.V.	-
Septentrion (Human) jp	-	-	-	-	189,95*	-
Sewer Shark us	-	-	-	139,95	-	-
Shadowrun us	-	-	-	-	149,95	-
Shanghai us	69,95	-	119,95*	-	139,95	-
Shinig in the Darkness us	-	-	-	139,95	-	-
Shining Force 1 dt	-	-	139,95	-	-	-
Shinobi 2 dt	-	89,95	99,95*	-	-	-
Silpheed jp	-	-	-	149,95	-	-
Sim Ant jp	-	-	-	-	189,95	-
Sim City dt	-	-	-	i.V.	109,95	-
Sim Earth us	-	-	-	i.V.	149,95	-
SNES 60 Hz+1 Joypad us	-	-	-	-	349,95	-
SNES Infrarotpad	-	-	-	-	129,95	-
SNES+1 Joypad dt	-	-	-	-	199,95	-
SNES+Mario+1 Joypad dt	-	-	-	-	299,95	-
Sonic 2 dt-us	-	79,95	99,95	129,95*	-	-
Sorcerers Kingdom us	-	-	129,95*	-	-	-
Soul Blazer us	-	-	-	-	149,95	-
Sport Talk Baseball us	-	-	149,95	i.V.	-	-
Star Trek Next Generation us	69,95	-	-	i.V.	i.V.	-
Starfox(wing) dt	-	-	-	-	129,95	-
Streetfighter 2 Turbo dt	-	-	139,95*	i.V.	139,95*	-
Streets of Rage 2 dt	-	84,95	99,95	-	-	-

Super Mario Collection

Die vom NES bekannten Super Mario 1 - 3 und Super Mario USA auf einer randvollen Cartridge. Farb- und soundtechnisch auf 16-Bit-Niveau frisiert gibt es die Giganto-Sammlung (theoretisch) ab August in Deutschland.

SNES 129,95*

	GB	GG	MD	CD	SNES	NEO
Striker dt	-	-	i.V.	-	139,95*	-
Super Aleste us-dt	-	89,95	119,95	139,95	149,95	-
Super Baseball 2020 us	-	-	i.V.	-	149,95*	299,95
Super Battletank 1 us	-	-	129,95	-	139,95	-
Super Bomberman us-jp	69,95	-	i.V.	-	149,95	-
Super Family Tennis jp	-	-	-	-	159,95*	-
Super Formation Soccer 2 jp	-	-	-	-	159,95	-
Super Kick Off dt	69,95	84,95	119,95	-	139,95	-
Super Mario Collection dt	-	-	-	-	129,95*	-
Super Mario Kart 1 dt	-	-	-	-	109,95	-
Super Mario Land 2 dt	69,95	-	-	-	i.V.	-
Super Probotector dt	69,95	-	-	-	129,95	-
Super Side Kick dt	-	-	i.V.	-	-	399,95
Super Slap Shot us	-	-	i.V.	-	139,95*	-
Super Star Wars dt	79,95	-	-	-	149,95	-
Super Turrican us	69,95	-	i.V.	-	139,95	-
Super Widget us	-	-	-	-	139,95*	-
Syvalion us	-	-	-	-	139,95*	-
Tazmania dt-us	i.V.	89,95	119,95	-	139,95	-
Tecmo NBA Basketball us	-	-	-	-	149,95	-
Terminator 2 Arcade dt	69,95	89,95	119,95	139,95*	149,95*	-
Thunderforce 4 dt	-	-	119,95	-	-	-
Thunderhawk 3D us	-	-	-	129,95*	-	-
Time Gail dt	-	-	-	134,95	-	-

Über 5000 lieferbare Spiele · Software zum Anfassen.
Berlins größtes Lager · Himmlische Preise
und göttlicher Service · Probieren und Staunen.

	GB	GG	MD	CD	SNES	NEO
Tiny Toons 1 dt	69,95	-	119,95	-	139,95	-
Troddlers us	i.V.	-	i.V.	-	139,95*	-
Turtles dt	69,95	-	109,95	-	129,95	-
Twin B dt	-	-	-	-	179,95*	-
Ultima - Runes... us	79,95	-	-	-	-	-
Ultima 6 us	-	-	-	-	149,95*	-
Ultimate Soccer dt	-	89,95*	119,95*	-	-	-
Viewpoint dt	-	-	-	-	-	599,95
Warriors of Et. Sun us	-	-	139,95	-	-	-
Warsong 1 us	-	-	129,95	-	-	-
Wing Comander 1 dt	-	-	i.V.	i.V.	149,95	-
Wizardry us	84,95*	-	-	-	179,95*	-
Wonderdog us	-	-	-	129,95	-	-
World Heroes 2 dt	-	-	i.V.	-	i.V.	429,95
WWF Wrestling 1 us-dt	69,95	-	99,95	139,95*	149,95	-
WWF Wrestling 2 R. Rumble dt	69,95	89,95*	139,95*	-	149,95	-
Yoshies Cookie us	69,95	-	-	-	139,95	-
Zelda us-dt	89,95*	-	-	-	109,95	-
Zombies us	i.V.	-	i.V.	-	149,95*	-

jp = japanisch, us = amerikanisch, dt = deutsche Version

+++PC++++Amiga++++CD-ROM++++Atari-ST++++Mac++++LYNX++++Brettspiele+++++Rollenspiele+++

Händleranfragen erwünscht!

Himmlische Shops auch in Eurer Nähe? Wir suchen Geschäftspartner, Filialleiter und Räumlichkeiten in allen deutschen Großstädten. Habt Ihr Interesse in einem erstklassigen Team zu arbeiten, wendet Euch bitte an u.g. Adresse. Anfragen werden diskret behandelt.

Alle Preise verstehen sich als Versandpreise! Ladenpreise variieren, Ladenkauf ist leider mit höheren Kosten verbunden. Wir bitten um Euer Verständnis. Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Die Preise sind gültig, solange unser Vorrat reicht. Bis 100 DM Bestellwert berechnen wir 10,50 DM Versandkosten, bis 200 DM: 6,50 DM, bis 300 DM: 4,50 DM, bis 400 DM: 2,50, darüber ist der ganze Spaß Umsonst. Post-Express sowie UPS-Air kosten 8,00 DM mehr, Sicherheitskarton +3 DM, Diskettentest +3 DM. Bei Vorkasse -50% Versandkosten, ab 200 DM Versandkostenfrei. Der Versand erfolgt wahlweise mit Post oder UPS, zum gleichen Preis! Wir gewähren auf SOFTWARE ein HALBES JAHR GARANTIE. Auf SEGA-, NINTENDO-, und NEO GEO-Produkte sogar 1 Jahr Garantie. Allerdings wird keine Haftung für die Kompabilität der Cartridges + Adapter übernommen. Unser Anrufbeantworter ist immer, wenn wir mal nicht da sind, für Euch geschaltet. Mit Sternchen gekennzeichnete Videogames waren bei Anzeigenschluß (26.7.) noch nicht lieferbar, sind aber inzwischen (wenn pünktlich!) eingetroffen. Seid Ihr in Berlin, Hamburg oder Frankfurt, besucht bitte unsere Läden. Es gelten die AGB der Traumfabrik.

Mittenwalder Straße 47 · 10961 Berlin · Tel.: 030 - 694 48 62
100m vom U-Bhf Gneisenaustraße Versandzentrale und Softwaretempel

Osterstraße 50 · 20259 Hamburg · Tel.: 040 - 490 83 94
300m vom U-Bhf Osterstraße · Softwaretempel



Super Bomberman ist das Multi-Player-Modul schlechthin

Bombenwetter

Super Bomberman

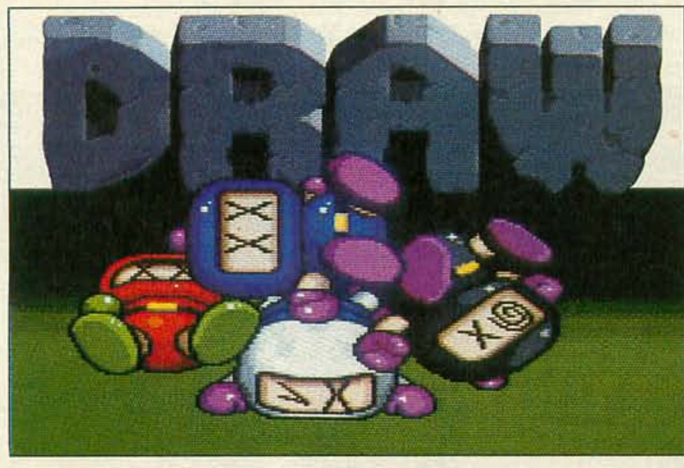
VIDEO GAMES CLASSIC

Ende Oktober wird's wohl endlich soweit sein. *Super Bomberman* kommt in die Läden. Im Ein-Spieler-Modus müßt Ihr Euch mittels Bombenlegen aus immer neuen Gefängnissen befreien. Dazu seht Ihr das aktuelle Spielfeld von oben. Freund und Feind erscheinen in perspektivisch verkürzter Darstellung. Die Arena ist mit allerlei Gerümpel zugemüllt. Neben festen Blocks, die Ihr auch mit gröbsten Explosionen nicht zerstören könnt, gilt's jede Menge "weicher" Steine zu sprengen. So macht Ihr Euch den Weg frei und findet Extras, die Euch den Granatenkampf erleichtern. Zu Beginn des Spiel besteht Euer Arsenal nur aus einer einzigen Zeitbombe, die eine wirklich mickrige Explosion erzeugt. Durch intensives Extrasammeln, werden die kleinen Kracher jedoch schnell zu kapitalen Böllern auffrisiert. Auch die Zahl der Bomben, die Ihr hintereinander ablegen könnt, steigt mit den entsprechenden Extras. Die Goodies für Größe und Zahl der Feuerwerkskörper sind allerdings die einzigen, die Ihr nach Eurem Ableben behaltet. Andere Tune-Ups wie Fernzünder, Hochgeschwindigkeitsrollschuhe, Bombenkicker oder -Schieber verpuffen bei einem abgegebenen Löffel.

Habt Ihr alle Feinde aus einem Labyrinth gebombt, ist der Ausgang zum nächsten Level frei. Am Ende jeder Welt erwartet Euch ein Endgegner, den Ihr mit geworfenen, geschobenen oder einfach geschickt platzierten Bomben erledigt. Nach sechs Welten à acht Levels steht Ihr dem finalen Obermotz gegenüber. Das Schöne an *Super Bomberman* ist seine Mehr-Spieler-Freundlichkeit. Im Gegensatz zu den anderen Versionen, dürft Ihr auch im normalen "Solo-Modus" zu zweit gegen die Feinde losziehen. Die Krone des Moduls ist jedoch der "Battle Mode". Mittels Fünf-Spieler-Adapter tummeln sich bis zu vier Sprengmeister im Labyrinth. Euer Ziel ist's dabei, die gegnerischen Bombermänner mit geschickten Sprengungen auszuschalten. Wer zum Schluß übrigbleibt, erhält einen Siegespokal. Gespielt wird auf ein bis fünf Gewinnsätze. Damit keine Langeweile aufkommt (passiert eh nicht), gibt's im Battle Mode zwölf verschiedene Arenen. Auf jedem Spielfeld herrschen andere Bedingungen: Entweder regnet es vereinzelte Bomben, Ihr seid voll aufgerüstet, Förderbänder kutschieren Eure Granaten über's Feld, oder alle Mitspieler haben die "Rennkrankheit". Apropros Kranheiten; im Battle Mode verstecken sich unter einigen Blöcken Totenkopfsymbole. Wer diese aufsammelt, anstatt sie mit einer freundlichen Bombe in Rauch aufgehen zu lassen, steckt sich mit einer Seuche an. Da gäbe es beispielweise "Impotenz" (Ihr könnt eine bestimmte Zeit keine Bomben legen), den "Bombenleger" (Ihr legt automatisch so viele Bomben wie Ihr könnt) und ähnliches mehr. Die Krankheiten heilen sich nach kurzer Zeit selbst, dürfen aber auch durch Kör-



Wer die Bombe nicht ehrt, ist den Pokal nicht wert. Das Gegnerverhältnis ist frei wählbar



Eine Bombe zerfetzte die letzten Spieler gleichzeitig: Unentschieden



Da wird's warm im Helm: Die maximale Bombengröße schlägt durch



Mit den Endgegnern im Ein-Spieler-Modus ist nicht zu spaßen

perkontakt übertragen werden. Wer gerade keine drei menschlichen Mitspieler hat, darf stattdessen auch gegen Computergegner antreten. Deren Intellekt stellt Ihr dazu auf einer Skala von eins bis zehn ein.

super

Zu meiner Schande muß ich gestehen, daß ich ein ungeheuer schadenfroher Typ bin. Wahrscheinlich bin ich gerade deshalb von *Super Bomberman* und seinen Vorläufern so begeistert. Es ist schier unglaublich, wieviele Gemeinheiten man den Kollegen mit diesem relativ simplen Spielprinzip antun kann. Da sich die menschlichen Gegner nicht alles gefallen lassen (aua!) besteht bei uns inzwischen Helmpflicht bei *Super Bomberman*-Turnieren. Zur Zeit ist der "High Speed"-Level der beliebteste Austragungsort erbitterter Schlachten (nur hier gibt's nämlich Fernzünder). Ganz klar: Wer den Ein-Spieler-Modus spielt, ist selbst Schuld. Schon gegen Computergegner ist der Battle Mode ein prima Training für zukünftige Schlachten. Ich find's ein bißchen Schade, daß es nicht für den fünften Spieler gereicht hat (Hudson sprach von Rechenzeitproblemen). Trotzdem ist *Super Bomberman* das beste Granatenspektakel westlich der PC-Engine. Da gibt's nur eins: Modul und Fünf-Spieler-Adapter kaufen und sprengen, was das Zeug hält. *jb*



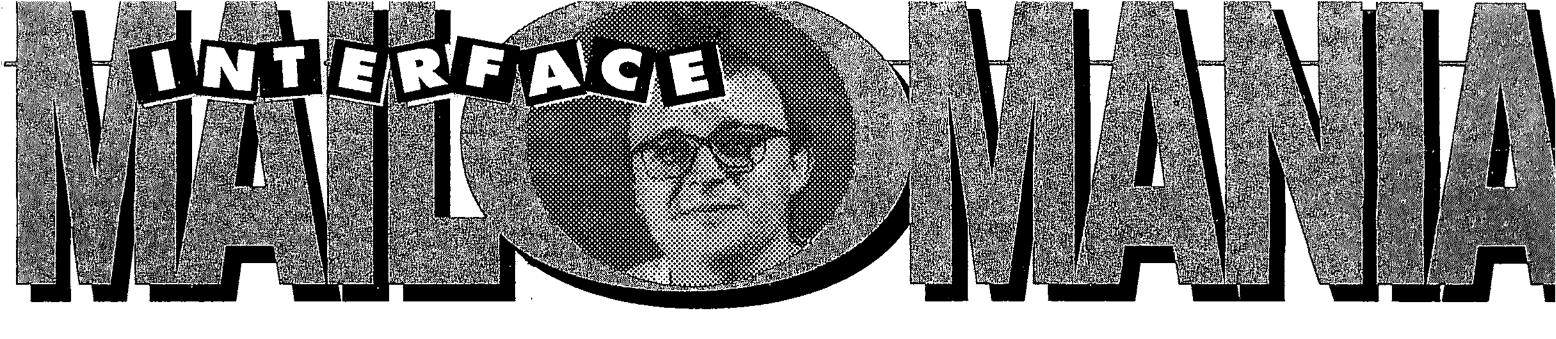

Super Bomberman ist ein Muß für alle Super Nintendo-Besitzer. Schon die Version _Dynablasters_ für das NES überzeugte, doch was hier auf dem Super Nintendo geboten wird, übertrifft einfach alles. Ihr solltet es auf keinen Fall versäumen, Euch den Fünf-Spieler-Adapter zu besorgen. Beachtet nur dabei, daß sich Eure Noten in der Schule innerhalb kürzester Zeit verschlechtern werden, da Ihr ab sofort keine Zeit mehr für Hausaufgaben opfern könnt. Was im Ein-Spieler-Modus schon Spaß macht, ist mit vier Spielern nicht mehr zu schlagen. Hier in der Redaktion ist die Bomberman-Seuche schon ausgebrochen. Von durchgezockten Nächten gezeichnete Redakteure sind an der Tagesordnung. Was den Spaß ein wenig trübt, ist die Tatsache, daß dort, wo das Bomben-Modul im Schacht steckt, Jan nicht weit ist. Und bisher ist es noch keinem gelungen, ihm die Pokale abzujagen. Aber irgendwann kommt der Tag des Donners. *ma*

Spieletyp:
Hersteller: Hudson
Testversion von: O.I.T.
Anzahl der Spieler: 1-4
Features: Paßwort
Geeignet für: Einsteiger Fortgeschrittene und Profis
Ca.-Preis: 140 Mark
54% **Grafik**
60% **Musik**
22% **Soundeffekte**

SPIEL-SPASS: 90%



Wo laufen sie denn? Die Unsichtbarkeit grassiert. Wird das Feld klein, wollen Schritte überlegt sein.



Ihr könnt Euch gar nicht vorstellen, wie schön es ist, sich in einer Wanne von Zuschriften zu wälzen! Dagobert Duck kann sich in seinem Taler-Bad nicht anders gefühlt haben. Und jetzt viel Spaß beim Lesen der neuesten Ausgabe und schwingt auch weiterhin die Stifte.

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion



MAIL-O-MANIA
Hans-Pinsel-Str.2
85531 Haar/München

PROFI

Könnt Ihr mir wohl bei einem für mich großen Problem helfen? Fast alle Super Nintendo-Module, die ich spiele, habe ich nach spätestens 12 Tagen komplett durchgezockt. Könnt Ihr mir nicht einige SNES-Titel nennen, die echt schwierig sind?

Yassin Nachile, Simmerath

Deine Frage ist deswegen gar nicht ohne weiteres zu beantworten, da Du uns Dein Lieblings-Genre nicht verraten hast. Aber wie wär's denn mit Biometal, Shadowrun, Super Conflict, Super Probotector oder Parodius.

GESCHMACKSSACHE

Ich bin stolzer Besitzer eines Amiga 500, möchte mir aber in nächster Zeit eine 16-Bit-Konsole zulegen. Jetzt weiß ich allerdings nicht, ob ich mir ein Mega Drive oder ein Super Nintendo kaufen soll. Außerdem habe ich da noch ein paar Fragen: Sind beim Super Nintendo eigentlich Joypads dabei? Was ist ein Scart-Kabel und wozu benötigt man einen 50/60-Hz-Schalter?

Sebastian Keller, Söhlde

Grundsätzlich haben beide Systeme Vor- und Nachteile. Es kommt immer auf den persönlichen Geschmack an. Schon allein deshalb kann ich Dir keine konkrete Empfehlung geben. Aber blättere doch einfach 'mal in den Ausgaben 9, 10 und 12/1992 der *Video Games*. Dort findest Du Tests und Vergleiche der beiden Konsolen und vielleicht einige Anregungen. Zu Deiner zweiten Frage: Auch beim Super Nintendo werden Joypads mitgeliefert. Zum Thema Scart-Kabel ergeben sich folgende Vorteile gegenüber dem Koaxial- oder auch Antennen-Kabel. Beim Koaxial-Kabel werden die gesamten Farben codiert und über eine Leitung geschickt. Im Fernseher werden sie dann wieder decodiert und einzeln dargestellt. Wenn Du jedoch ein Scart-Kabel anschließt, findet keine Codierung statt, sondern für jedes Signal gibt es eine einzelne Leitung. Und zum Schluß noch die Beantwortung Deiner letzten Frage: Durch Umschaltung auf 60 Hz hast Du einen schnelleren Bildablauf, da der Bildaufbau um 20% gesteigert wird. Der wichtigste Grund ist aber, daß importierte RGB-Module nur mit 60 Hz spielbar sind. Deshalb ist es bei diesen Spielen unbedingt notwendig, einen solchen Schalter einzubauen.

VERHUNGERT

Eine Frage zum Leserbrief des Herrn Wagemann aus Viersen (7/93). "Gebt Ihr Euer Geld eigentlich nur für die neuesten Geräte aus oder geht Ihr auch 'mal Essen?" Ich kann mir nämlich nicht vorstellen, daß Ihr nur vor den Bildschirmen sitzt und hungert.

Dirk Fiebiger, Dresden

Lieber Dirk, auch wir Schreiberlinge gehen gelegentlich etwas einwerfen. Um genauer zu sein, gibt's in der Redaktion zwei Jungs, die sich Mittag für Mittag mit Reis vollstopfen. Veränderungen in Hautfarbe bzw. Augenform haben wir jedoch noch nicht festgestellt. Ansonsten gibt's ja noch die gute alte Tupperware-Schüssel.

KINDERKRAM

Wir sind 17 Turbo-Duo-Besitzer, die es einfach nicht verstehen können, wieso *Ihr so wenig* über die Prachtkonsole schreibt. Außerdem ist uns Eure PC/Engine-Warpzone viel zu kurz. Berichtet außerdem weniger über die Kinder-Konsolen Mega Drive und Super Nintendo. Darüber schreiben schon genug andere Zeitschriften.

The Turbo Gang, Stuttgart

Natürlich habt Ihr recht, daß das Turbo Duo eine tolle Konsole ist – allerdings in Deutschland ein Exote. Jedoch müßt Ihr auch bedenken, daß es wesentlich mehr Leser gibt, die ein Mega Drive oder ein Super Nintendo besitzen. Beim Umfang richten wir uns nach der Verbreitung der Geräte in Deutschland – und den aktuellen Titeln. Natürlich werden wir Eure Lieblinge nicht aus dem Heft verbannen.



BABY-POWER

Schöne Grüße aus Flensburg. Ich wollte Euch einmal ein Foto meiner kleinen Jaqueline senden, die von der Sonic-2-Musik ganz angetan ist.

Jürgen Boska, Flensburg

SONDERHEFT

Vor kurzem blätterte ich in einigen älteren Video Games und fand in der Ausgabe 4/91 das Special "Die besten Spiele des Jahres 1991". Könntet Ihr so ein Heft nicht jedes Jahr bringen?

Olaf Eilers, Verl

Lieber Olaf, genau diesen Gedanken hatten wir auch schon. Schau' doch einfach 'mal kurz vor Weihnachten bei Deinem Zeitschriftenhändler ins Regal...

ADAPTER

Könnt Ihr mir wohl sagen, ob es im Handel einen Adapter gibt, der es ermöglicht, NES-Spiele auf dem Super Nintendo zu spielen? Meine zweite Frage ist, ob *Dungeon Master* demnächst auch mit deutschen Bildschirmtexten erscheinen wird.

Daniel Franke, Zschopau

Hallo Daniel, leider gibt es keinen Adapter, mit dem Du Deine NES-Module auf dem Super Nintendo spielen könntest. Das liegt daran, daß das Super Nintendo vollkommen andere Chips besitzt als sein kleiner 8-Bit-Bruder. Auf dem Mega Drive ist das Spielen der Master-System-Module nur deshalb möglich, da auch eine Master-CPU im Mega Drive eingebaut ist. Zu Deiner Frage bezüglich der deutschen Dungeon Master-Version ist uns noch nichts bekannt.

DEFEKT

Ist es möglich, daß mein Super Nintendo schädigend auf meinen Digital-Fernseher wirkt? Ich besitze jetzt schon den zweiten dieser Art. Dieser hat aber genau die gleichen Macken wie der erste Fernseher. Bei beiden fing plötzlich das Bild an zu flimmern. Außerdem besitze ich einen VGA-Bildschirm (Highscreen SV 28/3). Ist es möglich, mein Super Nintendo an diesen Bildschirm anzuschließen? Und wenn ja, was benötige ich für den Anschluß?

So, nun zu meiner letzten Frage: Da ich begeisterter *Zelda-Spieler* bin, interessiert mich, ob in absehbarer Zukunft eine Fortsetzung zu erwarten ist oder ob es vergleichbare Spiele für mein Super Nintendo geben wird?

Jörg Fink, Berlin

Lieber Jörg, leider mußt Du den Fehler schon wieder bei Deinem Fernseher suchen, da Du Deine Konsole ganz problemlos mit einem Scart-Stecker anschließen kannst. Die Konsole mit einen Computermonitor zu verwenden ist leider nicht möglich, da der Monitor nur mit den VGA-Signalen arbeitet. Solltest Du jedoch noch irgendwo einen Amiga-Monitor 1084s mit Scart-Anschluß 'rumgammeln haben, kannst Du diesen problemlos einsetzen. Zu Deiner letzten Frage empfehle ich Dir, die Spiele *Dungeon Master* oder *Shadow Run*.

QUALITÄTS-FRAGE

Ich hätte da 'mal ein paar Fragen zum Thema Super Nintendo. Wie testet Ihr eigentlich Eure Spiele? Verwendet Ihr einen Antennen- oder Scart-Kabel? Gibt es einen großen qualitativen Unterschied zwischen Antennen-, Scart- oder RGB-Anschluß? Und jetzt zu einem anderen Thema: Da ich in Österreich wohne (= unterentwickeltes Videospiel-Land) und die Spiele hier ca. 45 Mark teurer sind als in Deutschland, frage ich mich, ob es sich lohnt, die Spiele aus Eurem Land zu importieren? Und als letztes würde es mich noch interessieren, ob es sich auszahlt, *Royal Rumble* zu kaufen, obwohl ich schon *Streetfighter 2* besitze?

Manfred Disner, Kottschallings

Wir testen unsere Spiele durchwegs mit RGB-Anschluß. Das qualitativ hochwertigste Bild hast Du mit einem Scart/RGB-Anschluß. Ein Antennenkabel anzuschließen, ist natürlich auch möglich. Dann hast Du aber eine schlechtere Bildqualität. Wo es die günstigsten Spiele zu kaufen gibt, siehst Du in den Anzeigen der einzelnen Händler. Du solltest jedoch beachten, daß Du außer dem eigentlichen Preis noch das Porto und die Verpackung bezahlen mußt. Weiterhin ist es bei den meisten Händlern nur möglich, Auslandssendungen per Vorkasse oder evtl. noch per Nachnahme zu bestellen. Somit schlägt auch die Nachnahmegebühr zu Buche. Trotzdem wird durch die zusätzlichen Kosten der Betrag von 45 Mark nicht überschritten. Aber ruf' doch einfach 'mal einen deutschen Händler an, für den Du Dich am meisten interessierst.

Zu Deiner letzten Frage kann ich Dir **Royal Rumble** nur empfehlen. Wie Du in der **Video Games** 7/93 gelesen haben wirst, sind die Wrestler mit nur einem Prozent am **Classic** vorbeigerauscht.



INTERFACE

RAT & TAT

Von defekten Joypads gestreßt, über unlösbare Anschlußprobleme erbost oder durch falsche Ratschläge genervt? Höchste Zeit, daß Ihr Euch an unseren Konsolen-Ratgeber wendet. Wer mehr von seinem Videospielsystem haben oder brennende Fragen stellen will, richtet seine Zuschriften an die Adresse rechts. Interessante Fragen drucken wir in diesem Forum ab.

NEO GEO VS. 3DO

Ich besitze ein Mega Drive und habe von den fantastischen Möglichkeiten des Neo Geo gehört. Ich überlege, ob ich mir die SNK-Super-Konsole zulegen soll. Wird es für das Neo Geo ein CD-ROM geben? Was kosten Konsole und Spiele? Lohnt sich die Anschaffung?

Frank Weller, Velbert

Ein Neo Geo kostet als Grundgerät etwa 700 Mark. Die Spiele fangen bei 350 Mark an. Es ist also ein teures Vergnügen. Hardware-technisch ist das Neo Geo ein auffrisierter 16-Biter. Eine Unmenge von Spezial-Chips ermöglichen den tollen Sound und die überragende Grafik. Softwaremäßig lohnt sich das Neo Geo eigentlich nur für Prügelspiele-Freaks. Auf keiner Konsole läßt sich's so gut kloppen wie auf dem Neo Geo. Zudem sind gerade in letzter Zeit nur noch Prügelspiele erschienen; die Ausnahme war der Spitzen-Shooter *View Point*, dessen Produktion jedoch erst einmal eingestellt wurde (die wenigen Module werden auf dem Schwarzmarkt schon bis 1200 Mark gehandelt). Das CD-ROM fürs Neo Geo ist nach wie vor nur ein Gerücht. Es wäre natürlich begrüßenswert, da die umfangreichen Spiele (teilweise über 100 MBit) bis heute nur auf den äußerst teuren Modulen Platz finden. Auf eine CD gebannt, könnte der Spielepreis erheblich gesenkt werden. Persönlich würde ich mit dem Kauf eines Neo Geo erst einmal abwarten, bis die 3DO-Konsole auf dem Markt ist. Mit mehr Software und besserer Grafik ist das CD-gestützte Gerät für mich erst einmal interessanter (siehe auch unsere Vorstellung des 3DO im News-Teil).

LYNX ODER GAME GEAR

Ich besitze ein Super Nintendo und hatte auch schon ein Lynx. Nun spiele ich mit dem Gedanken, ein Game Gear zu kaufen. Dazu meine Frage: "Werde ich mit dem Sega-Handheld mehr Spaß haben als mit dem Lynx? Wie gut ist die GG-Software? Machen GG-Spiele auch einem 16-Bit-Besitzer Spaß?"

Johannes Thimme, Pottenkamp

Mit dem Lynx ist das so eine Sache; die wenigsten Leute wissen, daß das Lynx ein 16-Bit-Handheld ist. Es hat 4096 Farben und einen flotten 3-D-Chip. Das Game Gear dagegen ist ein 8-Bit-Gerät. Im Prinzip ist es genauso aufgebaut, wie das Master System – einziger Unterschied: das Game Gear ist in Stereo. Allerdings gibt's für das Game Gear mehr Spiele, da die meisten Master-System-Titel einfach umzusetzen sind. Atari kocht zur Zeit auf Sparflamme, was neue Lynx-Module angeht. Sega bringt weiterhin die meisten Master-System-Titel auch für das Game Gear heraus. Hier liegt also das Dilemma: Das Lynx ist technisch besser, dafür liegt das Game Gear im Software-Angebot vorne. Ob Du Dir ein Game Gear zulegen sollst, mußt Du durch Probespielen von einigen GG-Titeln selbst rausfinden – als Technik-Freak würde ich persönlich beim Lynx bleiben.

ACTION REPLAY

Vor einigen Tagen habe ich mir das Spiel *Star Wing* gekauft. Als ich versuchen wollte, die Schildenergie mit dem Action Replay Pro festzusetzen, mußte ich entsetzt feststellen, daß das Spiel nicht läuft. Bei genauerer Betrachtung des Moduls entdeckte ich, daß sich die Kontakte in ihrer Anordnung von denen anderer Spiele unterscheiden. Hängt das mit dem FX-Chip zusammen? Werden auch andere FX-Spiele nicht mit dem Action Replay laufen?

Alen Malek, Neunkirchen

In der Tat läuft *Star Wing* nicht mit dem Action Replay. Ebenso wie andere Module mit Zusatz-Chips (wie *Super Mario Kart*, *Pilot Wings* und andere) gibt's anscheinend Schwierigkeiten mit der Weiterleitung der Daten bzw. Spannungsversorgung der Zusatz-Chips. Man kann also davon ausgehen, daß auch zukünftige Spiele mit FX-Chip nicht mit dem Mogel-Modul laufen. Hier ist Datel Electronics gefordert: Hoffentlich bringt der Hersteller bald ein Action Replay, das zu den Custom-Chips kompatibel ist. Wie Du haben viele Leute Probleme mit ihren Modulen und dem Action Replay. Übrigens haben wir ein weiteres Spiel entdeckt, das zwar mit dem Action Replay läuft, sich aber nicht knacken läßt: Wie schon *Chuck Rock* ist auch das neuste Spiel von Core Design *Wolfchild* resistent.

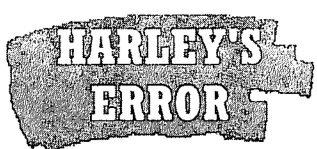
NACHSCHLAG

Ich habe noch einige Fragen zu Eurer Mega-Drive-Umbau-Anleitung: Welche Schalterstellung bewirkt denn nun welche Veränderung? Was ist mit "Überbrücken der Kontakte" gemeint? Kann ich mit dem Umbau irgendwelche Sicherheits-Chips und die automatische Spracherkennung überlisten? Ich dachte bisher, daß das nur mit einem komplett neuen Chipsatz möglich wäre.

Torge Ismer, Kiel

RAT TAT
INTERFACE

Mit Fragen dieser Art bin diesmal nahezu zugeschüttet worden. Hier noch mal die genauen Funktionen: Der eine Schalter ist für die Spracherkennung zuständig, mit dem anderen wechselt Ihr die Hertz-Zahl. Bei welcher Schalterstellung welche Einstellung vorliegt, hängt davon ab, wie Ihr die Kontakte der Schalter belegt. Das müßt Ihr einfach ausprobieren. Steckt ein Japano-Modul in den Schacht und schaltet solange um, bis Ihr japanische Texte habt, dann kennt Ihr schon mal die Stellung des Sprachumschalters. Falls Ihr ein importiertes RGB-Modul besitzt (Thunderforce 4 o.ä.) läßt sich auch die Einstellung der Hertz-Zahl auf diese Weise ermitteln. Läuft das Spiel nicht, steht der Schalter auf "50 Hz". Mit "Überbrücken" ist folgendes gemeint: Ihr unterbrecht ja auf der Grundplatine laut Anleitung eine Verbindung; mit dem Schalter wird diese Verbindung (je nach Schalterstellung) wieder geschlossen (überbrückt).



Im drittletzten Level von *Harley's Homungous Adventure* blieb Harley einfach stehen und es erschien der Schriftzug "Fatal Error" mit einer Nummer. Nach einem Reset lief das Spiel jedoch wieder ganz normal. Als ich beim Allan-Kundendienst anrief, erzählte man mir etwas von abgenutzten Kontakten. Um sicherzugehen telefonierte ich auch noch mit der Nintendo-Club-Hotline. Hier erfuhr ich, daß der Fehler nur am Modul liegen könne und daß ich das Spiel umtauschen soll. Dazu meine Frage: Ist es möglich, daß mein Super Nintendo Schaden genommen hat? Ich trau' mich kaum, ein anderes Spiel einzulegen, weil ich Angst haben, daß etwas kaputtgehen könnte. Oliver Kuhn, Speyer

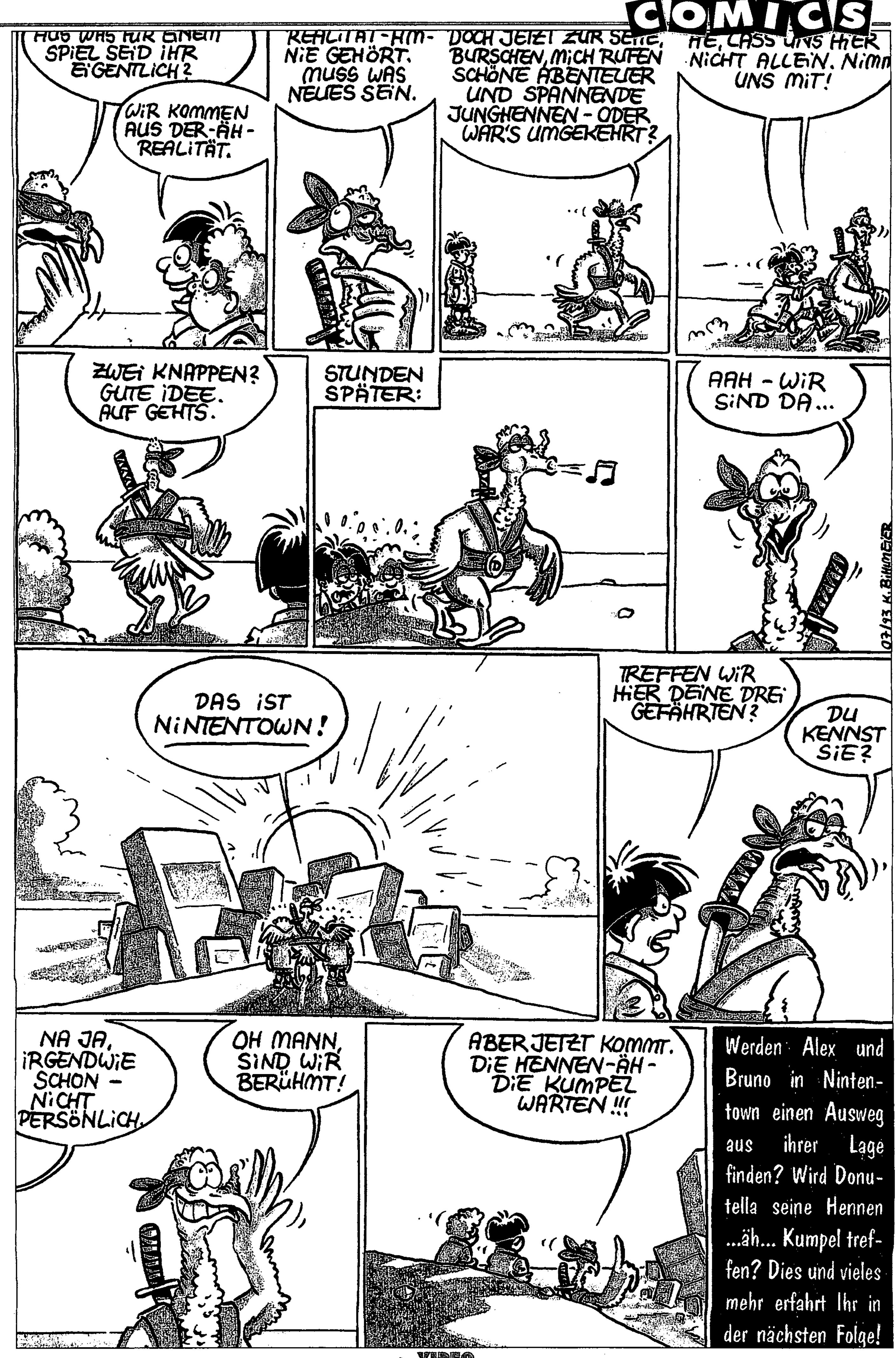
Du kannst weiterspielen, Deine Module werden nicht zerstört. Ich würde sagen, daß an beiden Antworten was Wahres dransein könnte. Falls der Fehler noch einmal auftritt, wäre es interessant, ob's an derselben Stelle passiert. Wenn ja, würde ich das Modul umtauschen. Ansonsten müßte es helfen, das Modul kräftig in den Schacht zu drücken.

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion



Postfach 1304
85531 Haar / München


COMICS
MODUL
WAS BISHER GESCHAH
Alex und Bruno wurden beim Spielen mit einem neuen Video-Game in eine seltsame Gegend versetzt. Als ihnen dort eigenartige Figuren über den Weg laufen, rennen sie in Panik davon.
HECHEL HECHEL HECHEL HECHEL HECHEL HECHEL
HAST DU AUCH GESEHEN WAS ICH GESEHEN HABE?
WENN DU DAS GESEHEN HAST WAS ICH GESEHEN HABE, DANN HABE ICH...
OH MEIN GOTT - DIE SAHEN AUS WIE AUS MEINEN VIDEO-SPIELEN!
WAS IST PASSIERT? WO SIND WIR? WAS TUN WIR HIER?
WAS IHR HIER TUT? IHR STEHT MIR IM WEG!!!
?
ZUR SEITE, BURSCHEN!
EIN TEENAGE-MUTANT-HERO-TURKEY!!!
NEIN, EIN TEENAGE-MUTANT-TURKEY-HERO!!!
GESTATTEN: DONUTELLA! TOLLDREIST, VERWEGEN UND IMMER BEREIT, UNRECHT UND LASTER ZU VERTEI... ÄH, ZU BEKÄMPFEN!
KNEIF MICH, ICH TRÄUME ICH WÄR IN EINEM SPIELE-MODUL.
ABER IHR SEID IN MODUL - SO HEISST DIESES LAND!


AUS WAS FÜR EINEM SPIEL SEID IHR EIGENTLICH?
WIR KOMMEN AUS DER-ÄH-REALITÄT.
REALITÄT-HM-NIE GEHÖRT. MUSS WAS NEUES SEIN.
DOCH JETZT ZUR SEITE, BURSCHEN, MICH RUFEN SCHÖNE ABENTEUER UND SPANNENDE JUNGHENNEN - ODER WAR'S UMGEKEHRT?
HE, LASS UNS HIER NICHT ALLEIN. NIMM UNS MIT!
ZWEI KNAPPEN? GUTE IDEE. AUF GEHTS.
STUNDEN SPÄTER:
AAH - WIR SIND DA...
07/93 K. BIHLMEIER
DAS IST NINTENTOWN!
TREFFEN WIR HIER DEINE DREI GEFÄHRTEN?
DU KENNST SIE?
NA JA, IRGENDWIE SCHON - NICHT PERSÖNLICH.
OH MANN, SIND WIR BERÜHMT!
ABER JETZT KOMMT. DIE HENNEN-ÄH-DIE KUMPEL WARTEN!!!
Werden Alex und Bruno in Nintentown einen Ausweg aus ihrer Lage finden? Wird Donutella seine Hennen ...äh... Kumpel treffen? Dies und vieles mehr erfahrt Ihr in der nächsten Folge!

HIGH SCORES CHARTS

Die britischen Charts sind aus der CTW entnommen (erstellt von Gallup). Die systemspezifischen Top-5 errechnen sich aus Euren Mitmachkarten. In den VIDEO-GAMES-Charts findet Ihr die besten Spiele aus den letzten sechs Monaten.

VIDEO GAMES

Platz	Spielspaß	Titel	System
1	91	Street Fighter Turbo	Super Nintendo
2	90	Super Bomberman	Super Nitendo
3	90	Starwing	Super Nintendo
4	86	PGA Tour Golf 2	Mega Drive
5	86	Hardball 3	Mega Drive
6	86	Super Tiny Toons	Mega Drive
7	86	Tiny Toons	Super Nintendo
8	86	Sim City	Super Nintendo
9	85	PGA Tour Golf	Super Nintendo
10	85	King Arthur's World	Super Nintendo

Game Gear

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1			
2			
3		Ein Todesfall im Handheld-Markt?	
4			
5			

Game Boy

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	●	Super Mario Land 2	Nintendo
2	▲	Motocross Maniacs	Konami
3	▲	WWF Superstars 2	Ljn
4	▲	Mega Man 2	Capcom
5	▼	Tiny Toon Adventures	Konami

Master System

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1			
2			
3		Kein Master spielt mehr?	
4			
5			

NES

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1			
2			
3	Ganz schön traurig, diesen Monat!		
4			
5			

Mega Drive

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	▲	Streets of Rage 2	Sega
2	▲	Alien 3	Flying Edge
3	▲	Flashback	U.S. Gold
4	▲	Jungle Strike	Electronic Arts
5	▲	World of Illusion	Sega

Super Nintendo

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	▲	Street Fighter 2	Capcom
2	▲	Zelda 3	Nintendo
3	▲	Starwing	Nintendo
4	▲	Super Star Wars	Lucasfilm Games
5	▲	Tecmo NBA Basketball	Tecmo

England

Platz	Spielspaß	Titel	System
1	79	Micro Machines	Mega Drive
2	79	Cool Spot	Mega Drive
3	90	Starwing	Super Nintendo
4	80	Alien 3	Super Nintendo
5	83	Flashback	Mega Drive

Lynx

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1			
2			
3	Ist der Lynx *wirklich* schon am Ende?		
4			
5			

Hilfe! Diesen Monat wollen wir ein wenig provozieren. Wir bekommen für die 8-Bit-Systeme viel weniger Einsendungen (weniger als 20) als noch vor kurzem! Sind nur noch ein paar verschlafene 8-Bit-Freaks übriggeblieben? Daß das Software-Angebot für die kleineren Konsolen nachläßt, sollte Euch nicht dran hindern, Eure Lieblingsspiele aufs Treppchen zu heben. Vielleicht liegt's ja auch an unserer Hitparaden-Aufmachung? Vorschläge werden mit Orden nicht unter 3 cm Durchmesser belohnt!

Impressum

Chefredaktion: Hartmut Ulrich (hu) (verantwortlich für den red. Inhalt)
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Redaktion: Jan Barysch (jb),Frank Heukemes (fh) Marcel Tippmann (ma) Manfred Neumayer (mn)
Mitarbeiter dieser Ausgabe: Agentur 5 Star, Agentur Editorial Services
Redaktionsassistenz: Susan Sablowski
Sekretariatsassistenz: Angelika Rottner
Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-289, Telefax: 089/46 13-50 46

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.
Layout: Susanne Bübl, Andrea Danzer, Conny Pflanzer
DTP-Operatoren: Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer, Dorothea Voss
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller
Titel: Laguna/Asterix © 1993 Les Edition Albert Rene/Uderzo, Goscinny
Anzeigenverkauf: Hannelore Schmidt (152)
Anzeigenverwaltung und Disposition: Stefanie Zipf (168)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058, Fax.: 0044-81341-9602
USA: M & T International Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739
Taiwan: Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950
Japan: Media Sales Japan, Tokyo, Tel.: 0081-33504-1925, Fax: 0081-33595-1709
Italien: Medias International, Mariano, Tel.: 0039-31-751494, Fax.: 0039-31-751482
Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572
Israel: Baruch Schaefer, Holon, Tel.: 00972-3-556-2256, Fax: 00972-3-556-6944
Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857
Frankreich: Ad Presse International, Neuilly, Tel.:0033-1-46373717, Fax: 0033-1-46371946
Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 3 vom 1. Januar 1993
Vertriebsleitung: Benno Gaab

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/4613-152, Telefax: 089/4613-789

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123, W-85386 Eching, Tel.: 089/319006-0
Erscheinungsweise: monatlich
Verkaufspreis: DM 4,90
Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 49,85
Jahresabonnement Ausland: DM 64,20 (Luftpost auf Anfrage)

Bestell- und Abonnement-Service:
VIDEO GAMES Aboservice
Postfach 1163
74168 Neckarsulm,
Tel.: 07132/959-100, Telefax: 07132/959-105
Einzelheft: DM 4,90
Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 49,85
(inkl. MWST, Versand und Zustellgebühr)
Jahresabonnement Ausland: DM 64,20
(Luftpost auf Anfrage)
Österreich: DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg,Tel.: 0662/643866,
Jahresabonnementpreis: öS 420,-
Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/519131,
Jahresabonnementpreis: sFr. 54,-

Leitung Technik: Wolfgang Meyer (887)
Druck: E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmollerstr. 31, 74523 Schwäbisch-Hall

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Dr. Rainer Doll,
Verlagsleiter: Wolfram Höfler
Produktionschef: Michael Koeppe
Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift des Verlages:
Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,
Hans-Pinsel-Str. 2, Postfach 1304, 85531 Haar bei München,
Telefon 089/4613-0, Telex 522052, Telefax 089/4613-100

Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz:
Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Familie Otmar und Karin Weber, München; Familie Carl-Franz und Jutta von Quadt, Baldham; Aufsichtsrat; Wilhelm Kister (Vorsitzender), Dr. Robert Dissmann (stellv. Vorsitzender), Heinrich Hugendubel, Dr. Erich Schmitt,

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30 Prozent gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.



INSERENTENVERZEICHNIS

Inserent	Seite
Acclaim	23
aRJay	55
Baier Videospiele	109
Chaud Soft	107
Computer Business	108
CPS Heidak	6/7
CWM	73
Dataflash	3. US
Double Trouble	108
Dynatex	107
Flashback	68
Flashpoint	28
Future Soft	109
Galaxy Software	26
Game Express	91
Game Island	109
Game Syndicate	71
Gamecourier-Versand	32
Games Unlimited	67
Gamestore	26
Gnadenlos	43
GT Elektronik	20
High Score Games	41
Hudson	14/15
Jöllenbeck	31
Jump'n Run	57
King Games	106
Konami	29, 33, 4. US
Theo Kranz Versand	102
Laguna	27
Markt & Technik Buchverlag	95
Markt & Technik Vertrieb	77-80, 111
Maro	20
Microprose	25
Mitsui	37
Nintendo	11
O.I.T. Versand	45
Raguzi	20
Rats	106
Sega	2. US, 17
Solar Games	26
Test 'n Take	65
Top 4	39
Toys 'R' Us	47
Tradelink	97
Traumfabrik	49
TV Games	39
Video-Markt Ludwigsburg	32
Videogame Center	107
Vision	52
Wolfsoft	65
Zapp Games	65

Einem Teil dieser Ausgabe liegt ein Prospekt der Fa. Time Life International, 80799 München, bei.

Des Rätsels Lösung

Komplexe Rollen-, Action- oder Geschicklichkeitsspiele sind kein Problem für unsere Spieleexperten: In dieser Rubrik melden sich die absoluten Cracks zu Wort und begleiten Euch durch die gefährlichsten Abenteuer...

Gierig werden nach den drögen Urlaubswochen mit Papi und Mami die daheimgebliebenen Konsolen abgestaubt und mit neuem Futter wieder aufgepeppelt. Damit die fetten Kästen ihre Modulnahrung nicht allzu lange bei sich behalten, sorgt Onkel Frank mit Tips & Tricks für regen Stoffwechsel. Wäre nämlich unschön, wenn jetzt *Ihr* nach tagelangen, vergeblichen Zock-Sitzungen an Auszehrung leiden müßtet. Also, gebt Lunte und zeigt's den Dingern!

F. Heukants

Bubsy (Super Nintendo)

Christoph Balzar aus Amberg, einer unserer Top-Trickleferanten, sorgte dafür, daß Ihr die Katze nicht im Sack kaufen müßt und bescherte Euch Endgegnertaktiken mitsamt Zeichnungen.

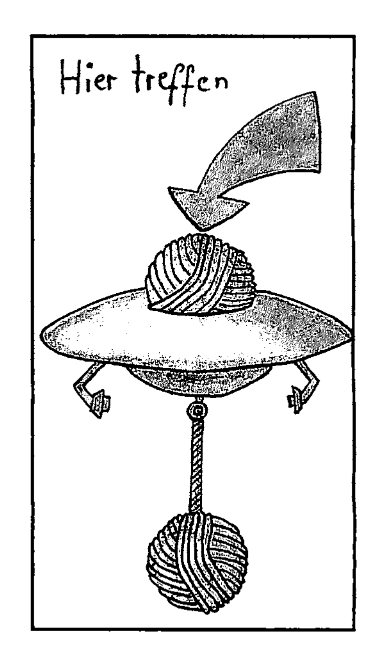
Level 1, Cheese Wheels
Endgegner:
Springt gleich, wenn sie auftauchen, auf das rechte UFO, so daß Ihr nach rechts katapultiert werdet. Jetzt einfach nur noch Button Y und das Steuerkreuz nach links gedrückt halten, und Ihr fliegt immer gegen eines der beiden Raumschiffe, bis sie das Zeitliche segnen.

Level 2, Funland
Endgegner:
Rennt sofort nach links und springt auf das Raumschiff, wenn es auf Euch zukommt. Schwebt nun nach rechts, landet auf dem anderen UFO und gleitet nach links.

Level 3, Wild Western
Endgegner
Ein harter Brocken, aber zu schaffen. Gleich zu Beginn stellt Ihr Euch in die Bildschirmmitte und springt. Ihr landet direkt auf ihm. Gleitet nun nach rechts, landet sofort und springt gleich wieder nach oben. Fliegt jetzt nach links und er explodiert.

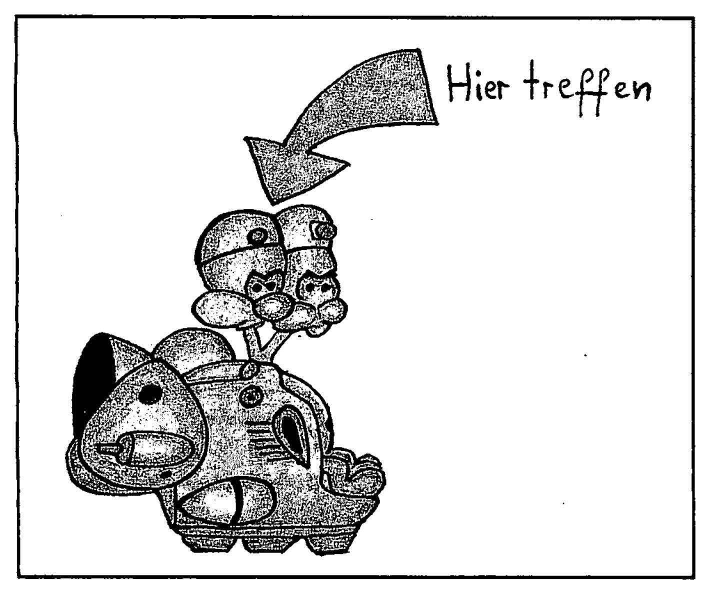
Level 4, The River
Endgegner
Die Torpedos, die er abschießt, zerstören jeweils ein Achtel Eures Floßes. Laßt Euch am Anfang ruhig Zeit und studiert erst einmal seine Flugrichtung (ein Kreis im Uhrzeigersinn). Nachdem er zum zweiten Mal aus dem Wasser kommt, springt Ihr im Gleitflug nach links oben. Ihr kracht dann immer gegen die Kuppel. Nachdem Ihr ihn besiegt habt, landet Ihr automatisch auf der Plattform.

Level 5, The Wood
Endgegner
Gleich zu Beginn springt Ihr in einem hohen Bogen auf das rechte Raumschiff, so daß Ihr nach rechts geschleudert werdet. Fliegt dann gleitend nach links. Sind beide Ufos zerstört, müßt Ihr nur noch die Minigegner killen (Paßt auf, daß Ihr jetzt nicht noch draufgeht). Ohne ein Paßwort kommt Ihr in den letzten Level (nicht Welt)...

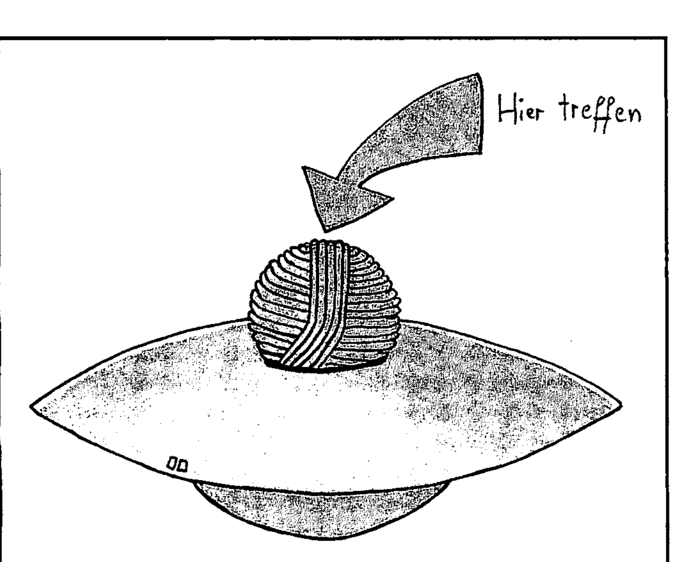


WIE LÄUFT'S

Wer die „folgenden Teilnahmebedingungen" beachtet, erspart uns unnötige Arbeit:
1. Karten und Zeichnungen, die nicht mit **schwarzem Stift auf weißes Papier (weder kariert noch liniert)** gezeichnet sind, können wir aus technischen Gründen nicht gebrauchen. Auch bei farbigen Karten bekommen wir Probleme beim Einlesen in unsere mürrische Computeranlage.
2. Bitte gebt bei allen Einsendungen Eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt.
3. Wenn Ihr einen IBM-kompatiblen PC habt, schickt uns Eure Tips bitte auf **Diskette**. Möglichst im Word-Format (MS-DOS); Zeichnungen auf jeden Fall ausgedruckt und **nicht** als Datei.
4. Tips, die bereits irgendwo abgedruckt wurden, verziehen sich hastig in die Mülltonne. Macht Euch nicht die Mühe, aus älteren Ausgaben der *VIDEO GAMES*, Konkurrenzblättern oder sonstwo abzuschreiben.
5. Tips und Lösungshilfen zu *Mario*- oder *Megaman*-Spielen sind "out", die brauchen wir nicht mehr. Auch in Sachen *Sonic* und *Mickey Mouse* sind wir bestens eingedeckt.
6. Die Belohnung: Für abgedruckte Tips winken nach wie vor **40 bis 500 Mark!**
Unsere Adresse (neue Postleitzahl beachten!):
Markt & Technik Verlag AG
Redaktion VIDEO GAMES
Stichwort: Tips & Tricks
Hans-Pinsel-Straße 2
85531 Haar



Inside The Starship
Konzentriert Euch nicht auf das Sammeln von Garnbällen, sie bringen ja doch nur Punkte und halten Euch relativ lange auf. Gleich zu Beginn benutzt Ihr die erste Treppe, folgt dem Gang und geht dann die zweite Treppe hinauf. Den Teleporter benutzt Ihr, indem Ihr nach oben drückt. Auf der nächsten Ebene angelangt, aktiviert Ihr das Continue-Rufzeichen und geht nach rechts, bis Ihr zu einem Woolie auf einer höher gelegenen Plattform kommt. Er schießt in Intervallen aus seiner Laserkanone. In dem Moment, in dem er feuert, rennt Ihr los und springt auf ihn. Benutzt den dortigen Materie-Transporter und beamt Euch gleich wieder zurück. Ab geht's in eine Bonusstufe. Danach laßt Ihr Euch nach unten gleiten und legt dort den Schalter um. Lauft nun nach rechts und hüpft mit Hilfe des Trampolins den Schacht nach links oben und betätigt den Hebel hinter dem Hüpf-Woolie. Noch einen Schalter dürft Ihr neben dem nächsten Transporter betätigen, bevor Ihr diesen dann auch benutzt. Springt nun mit Anlauf in einem kleinen Bogen über die Schlucht, rennt ein Stück weiter und gleitet dann nach links, daß Ihr die drei mordlustigen Aliens, ohne von ihren Laserstrahlen getroffen zu werden, von oben ins Nirvana befördert. Geht die Treppen hinauf und beamt Euch dann nach oben. Und zwar so lange, bis Ihr zu einem Raum kommt, in dem ein Woolie mit einer Pistole schießt. Dort seid Ihr richtig. In diesem Raum befindet sich ein Loch, randvoll mit Lava. Diese laßt Ihr ab, indem Ihr links oberhalb der sich bewegenden Plattform den Hebel betätigt. Dort wo die Lava war, ist jetzt ein Schacht, dem Ihr folgt. Ihr kommt jetzt zu einem weiteren, tieferen Loch, in dem ein Alien zwei Leben bewacht. Diese nehmt Ihr, geht wieder hoch und benutzt den Teleporter. Jetzt seid Ihr beim...



Endgegner
Poly und Ester (na, habt Ihr den Gag kapiert) müssen gleich fünfmal getroffen werden. Verletzt werden können sie nur, wenn der Schutzschild offen ist. Achtet auch auf die roten Kugeln. Sie sind neben den Emmentalern die einzigen Waffen der beiden Damen. Gleich zu Beginn stellt Ihr Euch an den linken Bildschirmrand und attackiert sie. Weicht jetzt besagten roten Kugeln aus. Das wiederholt Ihr, bis Poly und Ester dreimal getroffen wurden. Jetzt geht Ihr wieder an den linken Bildschirmrand, segelt nach rechts, trefft die beiden einmal, geht in die Mitte, greift sie noch einmal im Sprungflug an und zerstört somit das Woolie-Imperium. Nun bekommt Ihr den Nachspann zu Gesicht.

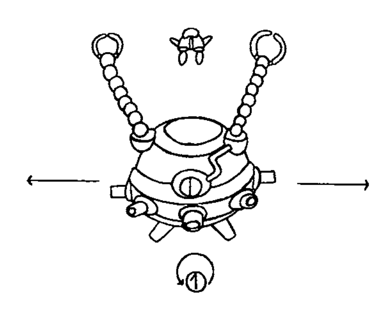
Pop´n´Twinbee (Super Nintendo)

Die flotten Boxbienen Walter Kreis und Jens Kukla aus Mainz wissen, wie man Honig sammelt, ohne erwischt zu werden. Sie geben ihre Level- und Endgegnertips an alle Nachwuchs-Summer weiter.

Level 1:
Dieser Level ist zum Einüben gedacht. Er enthält keine besonders hartnäckigen Feinde. Die Wassermelonen sind nur durch Boxen zu erledigen, ansonsten einfach ballern.

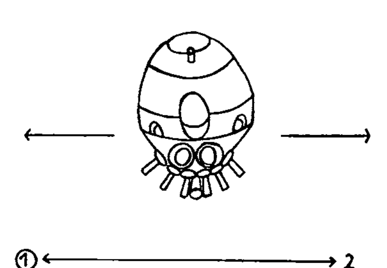
Boß 1:
Phase 1
Kurz vor dem Auge stehenbleiben, in kleinen Kreisen fliegen, um den Schüssen auszuweichen. Falls das nicht ausreicht, die Schüsse wegboxen.
Phase 2
Die Kuppel explodiert, und ein Pirat mit vier Leibwächtern kommt zum Vorschein. Falls Ihr zu zweit spielt, schießt am besten einer die Leibwächter ab, während der zweite Spieler die Schüsse und Kanonenkugeln wegboxt. Wenn Ihr es Euch noch leisten könnt, also noch genug Energie habt, könnt Ihr ganz nah heranfliegen und boxen (ist wirkungsvoller und wehrt die Schüsse ab).

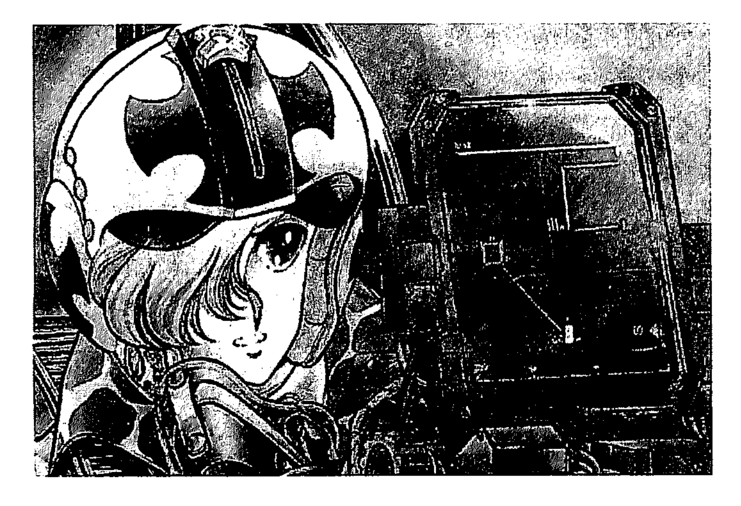
Level 2
Im Gegensatz zum ersten Level hagelt es hier nur so auf Euch ein.

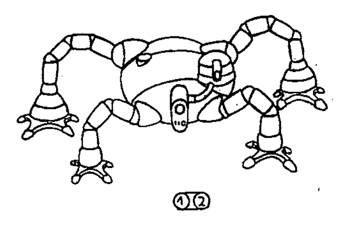


Dies liegt an den vielen Bodenfeinden, die immer zuerst beseitigt werden sollten. Zudem ist Boxen erste Pflicht für alle, die überleben wollen. Wenn der Schwarm der Südseefische auftaucht, einen gezielten Boxhieb austeilen. Sie wenden und kommen von der anderen Seite wieder; also erneut boxen, bis sie sich ganz verziehen.

Boß 2:
Phase 1
Einfach nur vor dem Raumschiff hin- und herfliegen und draufhalten.
Phase 2
Sein Kopf öffnet sich und eine Maschine kommt zum Vorschein. Nun etwas vorsichtiger



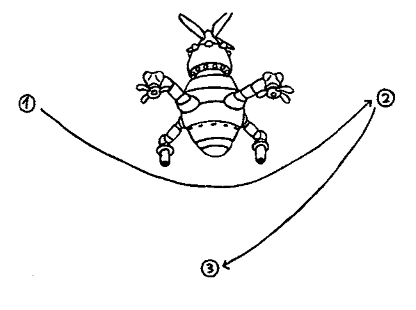




sein und zwischen den Lasern hindurchschlängeln. Wenn die Augen leuchten, ausweichen und weiterballern.

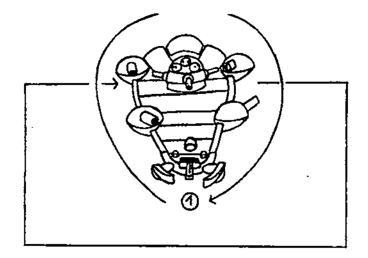
Level 3:
Die plötzlich auftauchenden Ufos sofort wegboxen oder sich in einer sicheren Ecke verkriechen. An einer Stelle taucht ein Raumschiff auf, das sich aufteilt. Sofort zerstören, denn sonst wird's lebensgefährlich. Die Luftschlangen am Ende des Levels durch die Options oder durch Werfen des Freundes beseitigen.

Boß 3:
Phase 1
Haltet Euch auf Position 1 oder 2 und ballert (nicht direkt vor seiner Kanone stehenbleiben).
Phase 2
Aus den Beinen kommen Raketen heraus und der Beschuß wird heftiger. Trotzdem Position weiter einhalten (punchen, falls es zu heftig wird).



Level 4
Kümmert Euch vor allem um die Bodenziele (bes. Kanonen). Auch solltet Ihr darauf achten, daß Ihr die Rotorblätter nicht berührt. Die Luftminen hinter dem Schiff wegboxen, bevor sie explodieren. Den Zwischenboß mit ein paar gezielten Boxhieben oder durch Schießen aus sicherem Abstand erledigen.

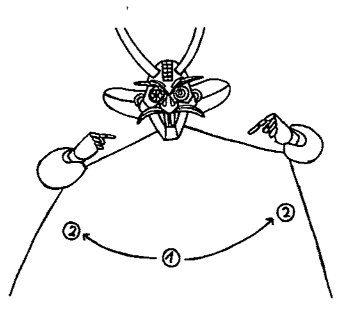
Boß 4:
Phase 1
Wenn das Schiff absolviert ist, begebt Ihr Euch auf Position 1. Wenn der Boß an Euch vorbeischießt, fliegt Ihr auf Position 2. Passiert er Euch ein drittes Mal, dann ab nach Position 3.



Phase 2
Haltet Euch vor dem Boß. Wenn Ihr mutig seid, könnt Ihr an ihn heranfliegen und auf ihn boxen. Um größere Gefahren zu vermeiden, sollte sich einer der Spieler (oder der Einzelspieler) um die Flammenwerfer kümmern.

Level 5
Wie auch im Level davor auf die Bodenziele konzentrieren. Die krabbelnden Gürteltiere zerschießen (viele Herzen). Aus dem Hintergrund tauchen Insekten auf. Unbedingt zerboxen, bevor sie zum Schießen kommen.

Boss 5
Phase 1
Der Bug des Kanonenschiffes öffnet sich und eine Rampe erscheint. Diese schießt Ihr als erstes ab. Schafft Ihr dies nicht auf Anhieb, so umkreist das Schiff und boxt auf die Kanonen.
Phase 2
Ist die Rampe weg, haltet Ihr auf den Kanonenturm in der Mitte. Bei Mißerfolg wieder das Schiff umkreisen und die Kanonen zerboxen.



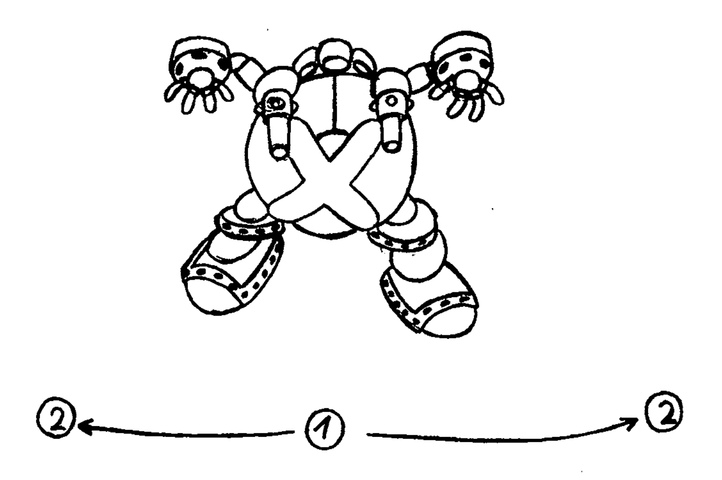
Level 6:
Sich vorerst nie an den Rändern des Bildes aufhalten, denn von hinten fliegen immer Feinde heran, die Euch ziemlich nerven können. Da dieser Level nicht gerade leicht ist, empfiehlt es sich, jedes Bodenziel abzuschießen, um nach Herzen zu suchen. Kommen die raketenwerfenden Roboter, vernichtet sie durch zerboxen (ist am effektivsten). Hilft nichts mehr, dann zündet eine Smart-Bomb.

Boss 6:
Phase 1
Auf Position 1 stehenbleiben und ballern (Bombenwerfen nicht vergessen). Wenn die Hände anfangen zu leuchten, auf Position 2 ausweichen, dann auf 1 zurückkehren und den Prozeß wiederholen.
Phase 2
Nachdem die Hände explodiert sind, ist es ein leichtes, den Boß zur Strecke zu bringen.

Level 7:
In diesem Level ist es empfehlenswert, flächendeckend vorzugehen (Three-Way oder Option). Wenn die Kreisel auftauchen, ganz nach rechts oder links fliegen und sich dort nur noch um die Geschosse kümmern (boxen). Bei den Babys gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder schnell durch punchen vernichten oder einfach abschießen, was jedoch länger dauert. Wenn die Lanzenwerfer kommen, ist es besser, aus ihrer Schußbahn zu fliegen. Solltet Ihr mal zu langsam sein, dann boxt, was das Zeug hält. Zwischenboß: Erst die zwei Sonden zerstören, dann den richtigen Boß angreifen (Taktik wie gehabt).

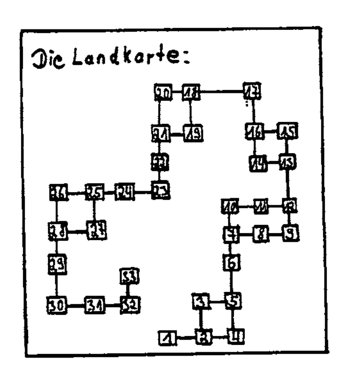
Boss 7
Phase 1
Sich vorerst um die Kanonen kümmern. Falls ein zweiter Mitspieler vorhanden ist, kann er auf das Kreuz in der Mitte schießen. Wenn zwischen den zwei Kanonen Energieblitze zu sehen sind, weicht nach Position 2 aus (der Strahl ist magnetisch).

Phase 2
Wenn die Geschosse erledigt sind, solltet Ihr es geschafft haben.



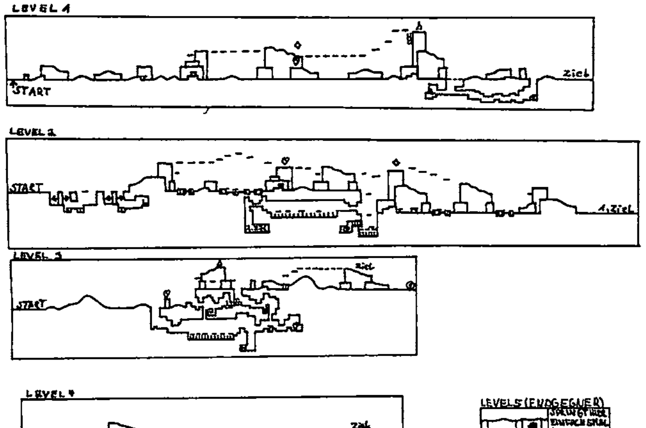
Tiny Toon Adventures (Mega Drive)

Nico Stalev aus Frankfurt, Bundessieger/Rheinland-Pfalz des Champion Trains, ist ein Kartenspezialist. Hier sein jüngstes Machwerk für Freunde der putzigen Comicfiguren.



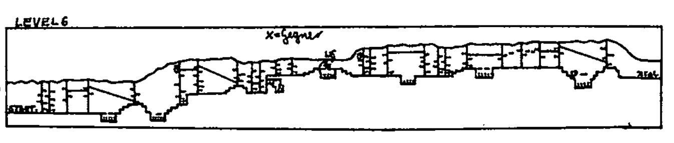
LEGENDE:

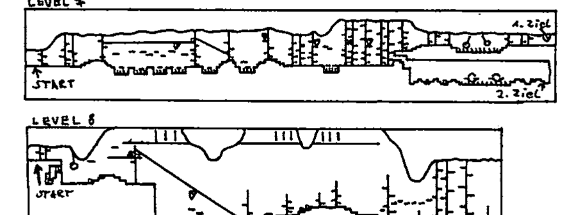
- = HERZ
- = GLOCKE
- L = LEBEN
- H = HELFER
- = STACHELN
- = BONUS LEVEL
- = KATAPULT
- = SCHALTER (BETÄTIGEN)
- = PLATTFORMEN
- = SPRUNGFEDER
- = HÄNGENDE KUGEL MIT STACHELN
- = " " " " OHNE " "
- = SICH IM KREIS DREHENDE PLATTFORMEN
- = AUFLÖSBARE PLATTFORMEN
- = TÜREN (EINGÄNGE)
- = STROMKREUZE
- = VON OBEN NACH UNTEN BEWEGENDE BLÖCKE
- = SCHIEBBARER STEIN ODER FASS
- = FÖRDERBÄNDER
- = ROLLENDER STEIN
- = FALLENDER " "
- = SUPER BUSTER
- = STACHELKREUZE
- = SICH IM KREIS NACH LINKS UND RECHTS DREHENDE PLATTFORMEN

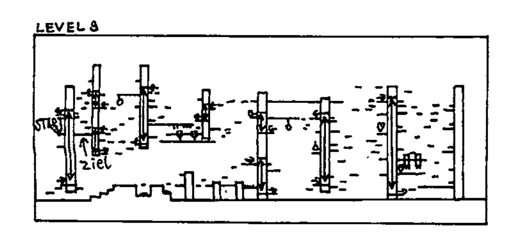




LEVEL 5 (ENDGEGNER)

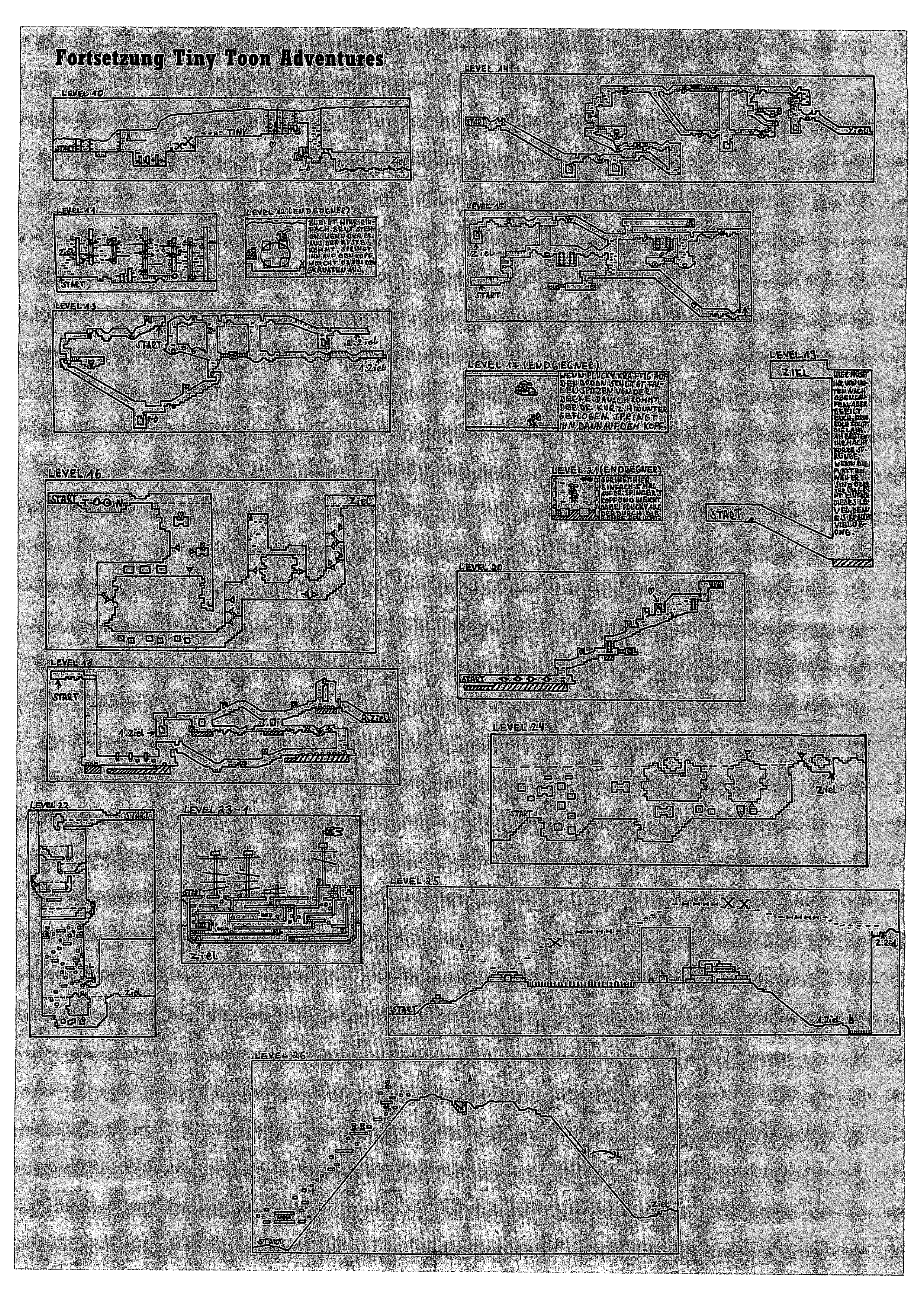




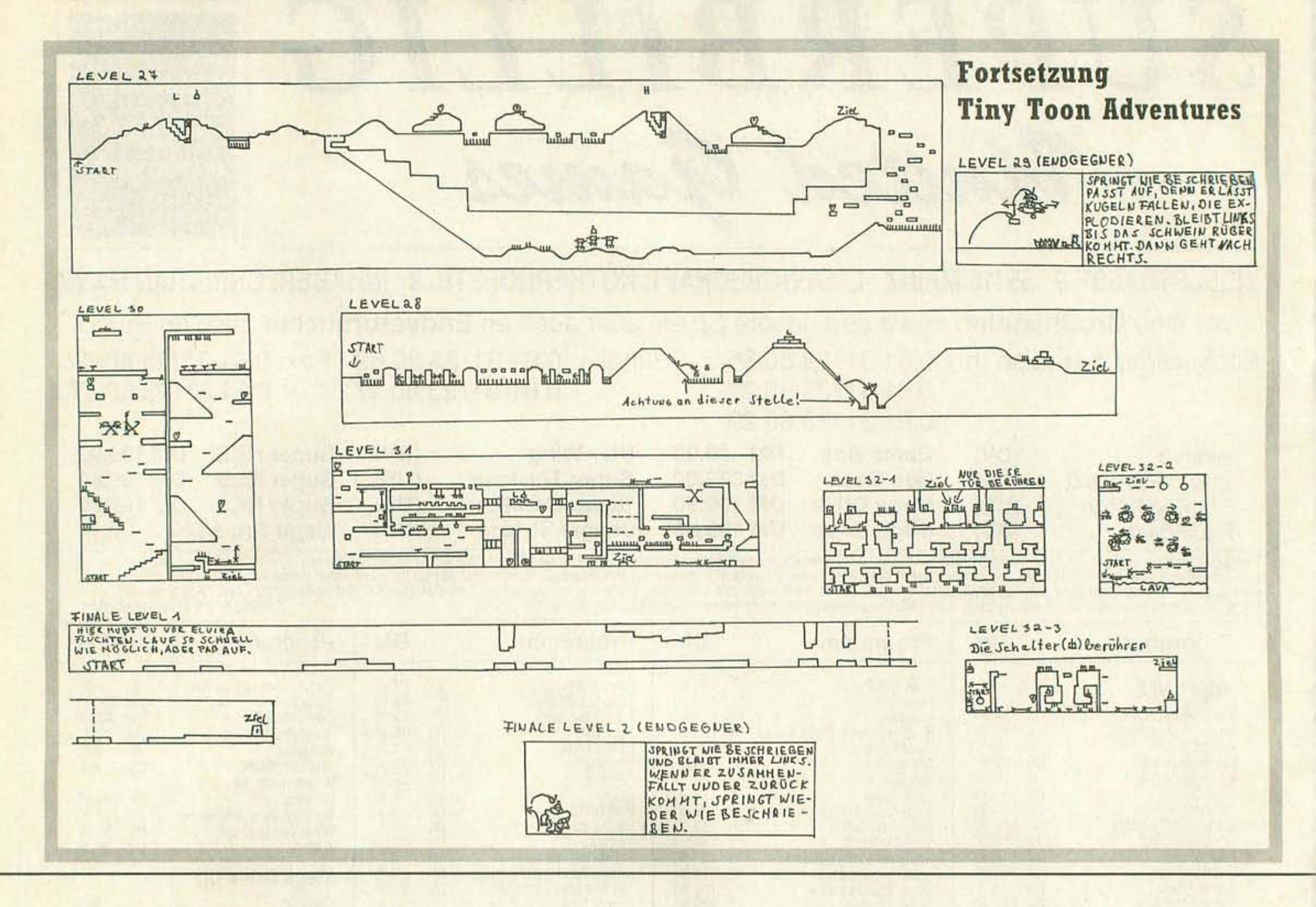







Fortsetzung Tiny Toon Adventures
LEVEL 10
START
TINY
Ziel
LEVEL 11
START
LEVEL 12 (ENDGEGNER)
LEVEL 13
START
1. Ziel
2. Ziel
LEVEL 14
START
Ziel
LEVEL 15
Ziel
START
LEVEL 17 (ENDGEGNER)
WENN PLUCKY KRÄFTIG AUF
DEN BODEN SCHLÄGT FAL-
LEN SPITZEN VON DER
DECKE. DANACH KOMMT
DER DR. KURZ HINUNTER
GEFLOGEN. SPRINGT
IHN DANN AUF DEN KOPF.
LEVEL 19
ZIEL
START
LEVEL 21 (ENDGEGNER)
LEVEL 16
START
TOON
Ziel
LEVEL 18
START
1. Ziel
2. Ziel
LEVEL 20
START
LEVEL 24
START
Ziel
LEVEL 22
START
Ziel
LEVEL 23-1
START
Ziel
LEVEL 25
START
1. Ziel
2. Ziel
LEVEL 26
START
Ziel

Fortsetzung Tiny Toon Adventures



Prince of Persia (Super Nintendo)

Prinz Manuel Schrange zu Niederkassel geleitet den orientalischen Erbfolger sicher durch die Verliese des Palastes. Mit seinen Tips Karten im Gepäck sind Fallen und unliebsame Überraschungen kein Thema mehr.

FALLEN & WEGE

- = normaler Boden
- = lose Steinplatte
- = Lava
- = Schalter
- = Tür
- = Leveleingang
- = Levelausgang
- = Teleporter
- = Spiegel
- = Geheimgang
- = Rollband (Pfeil in Laufrichtung.)
- = Speere
- = Guillotine
- = Gewichtspendel
- = Flammenwand
- = Sichelpendel
- = Stabfalle
- = Todeszauber

TRÄNKE & GEGENSTÄNDE

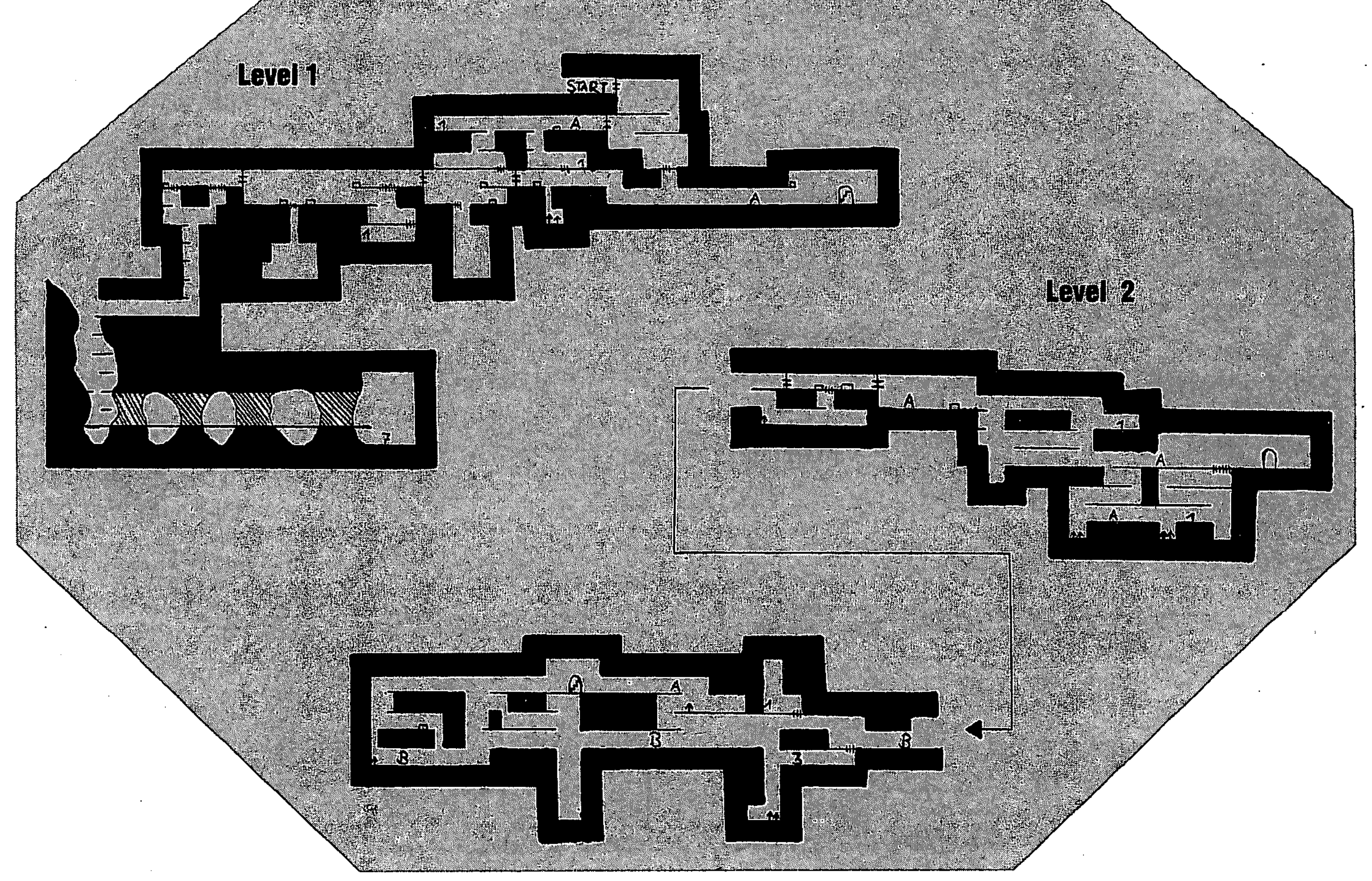
1 = Kraft
2 = Gift
3 = Heilung (Maximum 15)
4 = Schweben
5 = Umkehrer
6 = Todesgift
7 = Säbel

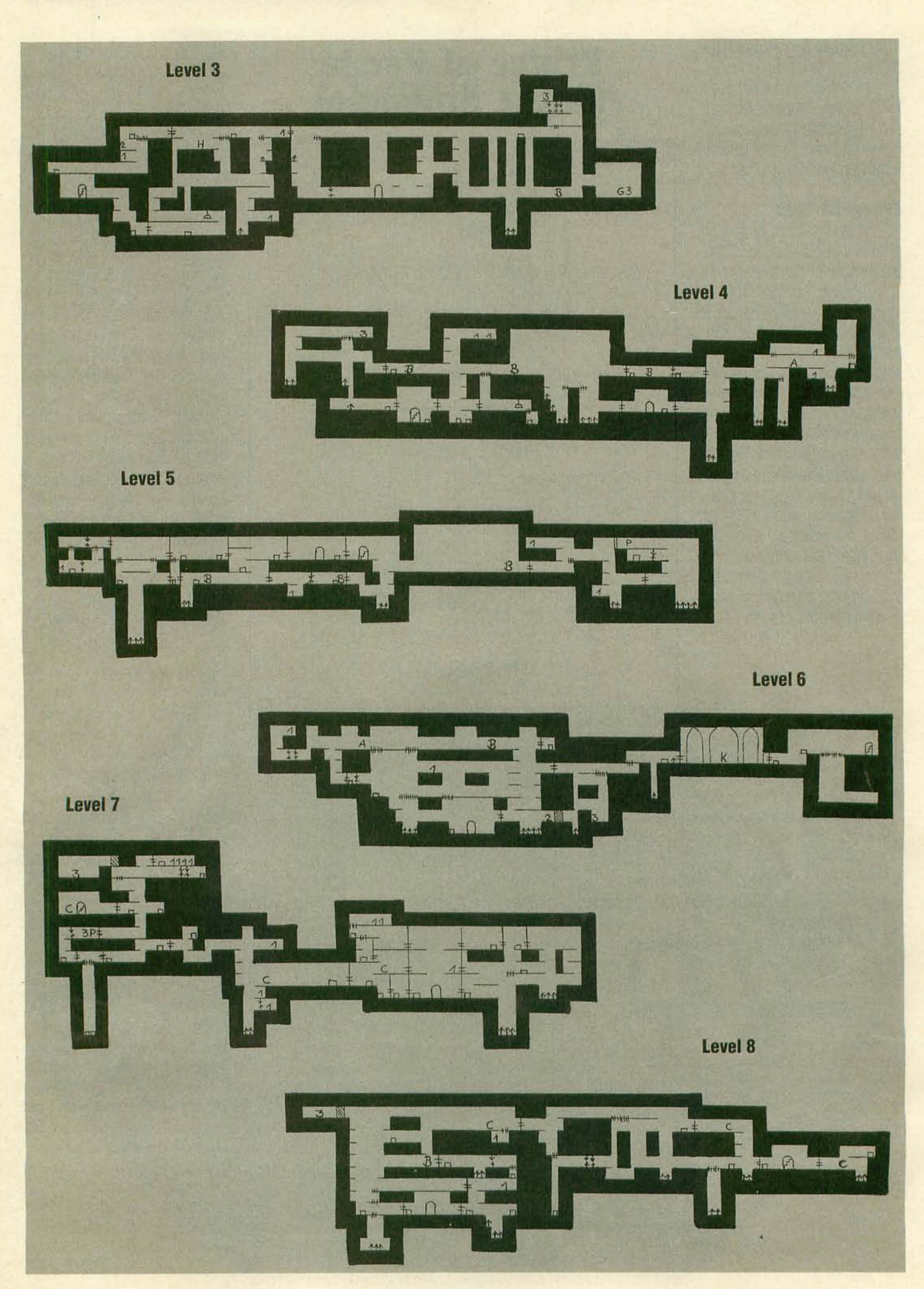
GEGNER & CHARAKTERE

A = Soldat (3)
B = Soldat (4)
C = Soldat (5)
D = Soldat (6)
E = Soldat (7)
F = Soldat (8)
G = Skelett (Zerfällt nach einem Treffer, steht bald wieder auf.)
H = Skelett (Kann nicht mit der Waffe besiegt werden.)
I = Skelett (Zerfällt nach neun Treffern, steht jedoch wieder auf.)
K = Amazone (6)
L = Politiker (8)
M = Ritter (10)
N = Ritter (12)
O = Dämon (13)
P = Schattenbruder
Q = Jaffa

Allgemeine Tips:
Ihr solltet versuchen, Gegner so schnell wie möglich zu erledigen, indem Ihr sie mit mehreren aufeinanderfolgenden Attacken angreift. Versucht, Eure Feinde in Abgründe oder Fallen zu drängen. Wenn Ihr es vermeiden wollt, selbst getroffen zu werden, solltet Ihr nahe an den Gegner herangehen, einen Angriff von ihm abwehren und postwendend selbst zuschlagen. Diese Technik funktioniert bei jedem Gegner, nur der zu wählende Abstand variiert. Um einen starken Gegner schnell zu besiegen, solltet Ihr ihn in eine Ecke drängen und dort mit schnell aufeinanderfolgenden Schlägen attackieren, da er so nicht parieren kann.

Um mit dem Dämon, der Euch in Stufe 17 heimsucht, fertig zu werden, solltet Ihr ungefähr auf Säbellänge an ihn herangehen, zuschlagen und danach den von oben kommenden Totenköpfen ausweichen. Außerdem solltet Ihr darauf achten, nicht unter den springenden Dämon zu geraten. Um schließlich den Entscheidungskampf gegen Jaffa zu gewinnen, müßt Ihr bei dessen erstem Erscheinen schnell auf ihn zulaufen, den Säbel ziehen und danach den ersten Treffer landen. Anschließend solltet Ihr seine Zauber mit der Klinge angreifen, um diese so zu neutralisieren. Dann auf ihn zugehen und ihm einen weiteren Treffer zufügen. Dies wiederholt Ihr, bis er nur noch eine Energieeinheit besitzt. Sobald dies eintrifft, schrumpft der treulose Minister, zieht sein Krummschwert und greift Euch mit 15 Energieeinheiten an. Nun müßt Ihr ihn einfach in eine Ecke drängen und so kurzen Prozeß mit ihm machen.




Level 3
Level 4
Level 5
Level 6
Level 7
Level 8

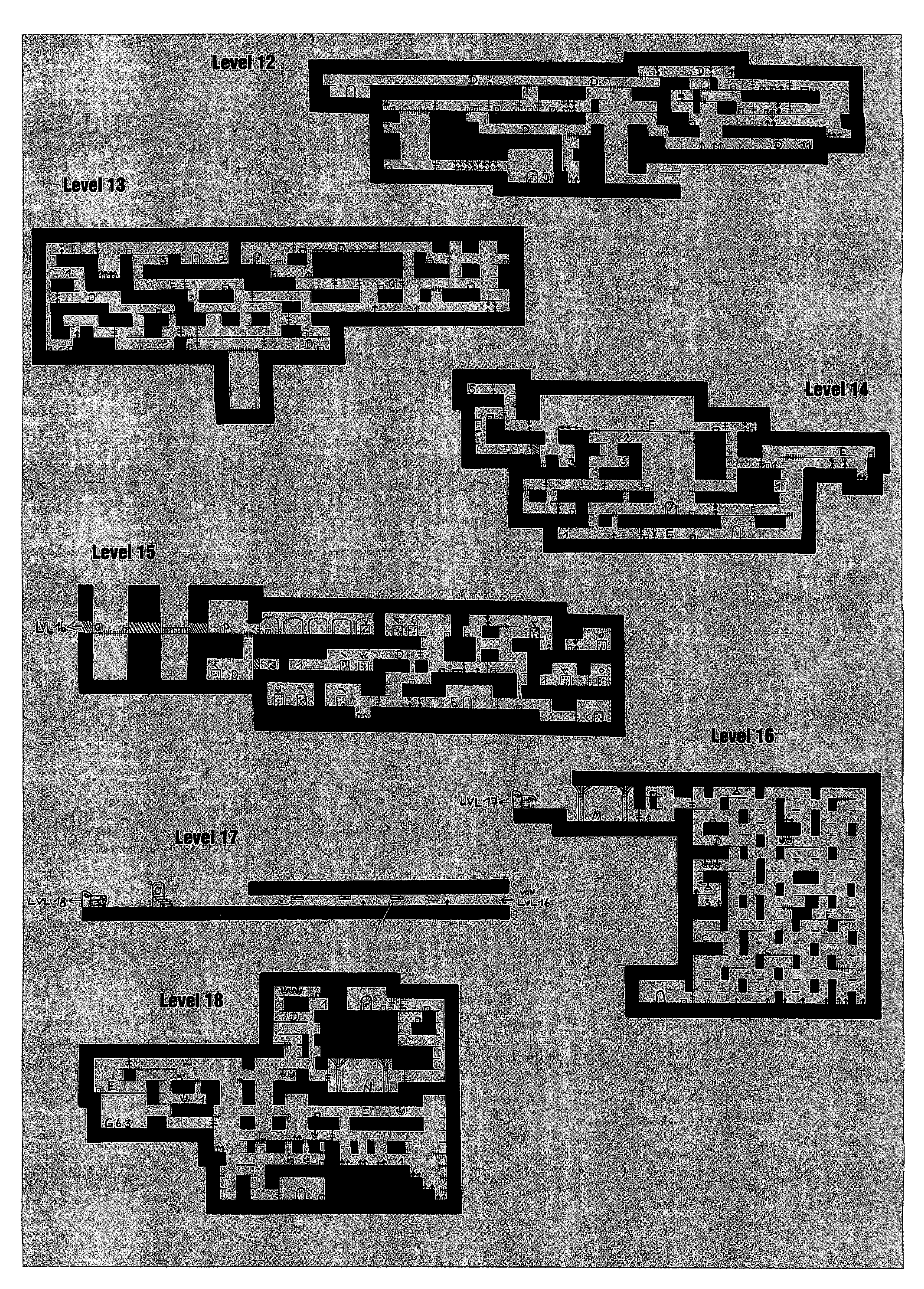
Level 9

ZU LEVEL 10

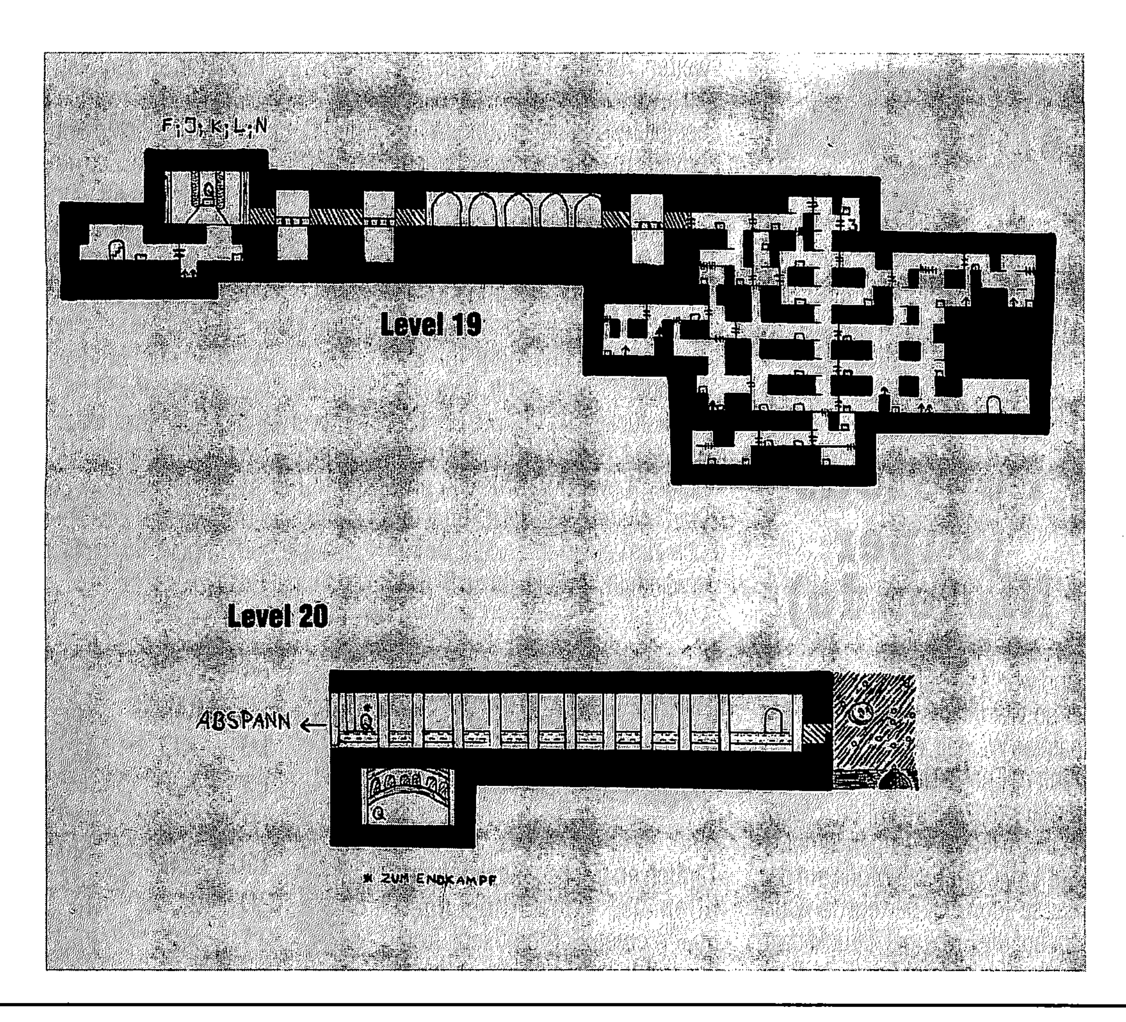
Level 10

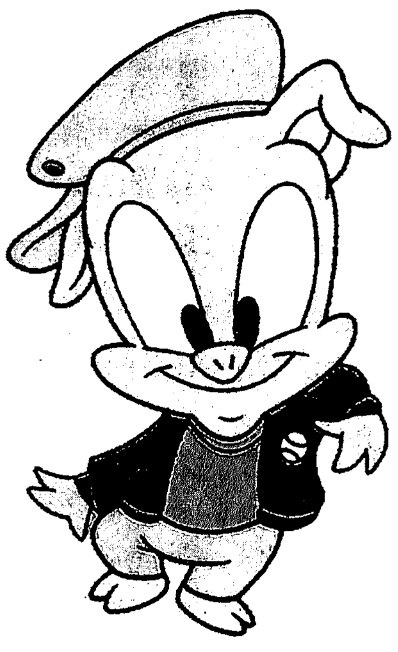
VON LEVEL 9

Level 11



Level 12
Level 13
Level 14
Level 15
LVL 16
Level 16
LVL 17
Level 17
LVL 18
VON LVL 16
Level 18
G 63


F; J; K; L; N
Level 19
Level 20
ABSPANN ←
* ZUM ENDKAMPF



Flinke Finger

Bei "Flinke Finger" kümmern wir uns um Verrenkungstricks, die auf dem Joypad-Bewege-Dich-*Prinzip* basieren. Wer auf Nummer Sicher gehen will, konsultiert vorher seinen Arzt.

Super Turrican (Super Nintendo)

Fans von Chris Hülsbecks Klängen warten sehnsüchtigst auf Christoph Simbecks (München) Cheat, um beim Robot-Tohuwabohu in das Musik-Menü zu kommen.
Im Optionsmenü geht Ihr auf "exit", so daß es "highlighted" ist. Dann R,L,X und A gleichzeitig gedrückt halten und "select" betätigen. Nun sucht man sich das passende Musikstück aus.

Super Tennis (Super Nintendo)

Und gleich noch mal Sebastian Weigelt: Mit diesen Tips und Cheats wird das Spektakel im Grünen gleich noch mal so interessant.
Gebt im Player-Select L, L, L, L, L, X, R, R, R, R, R, R und X auf dem zweiten Pad ein. Wenn nun die Musik wechselt, könnt Ihr einen beliebigen Spieler anwählen, der volle Kraft hat. Um die Chancen im Spiel zu verändern, drückt Ihr auf dem ersten Pad "select" und auf dem zweiten R, R, links, unten, B, A, L und noch mal L. Nun müßte ein Applaus zu hören sein. Drückt nun noch B auf dem ersten Pad. Die Null oben ist Eure "Energie" und die untere die des Gegners. Zum Ändern der Zahlen benutzt A. Um die Zeit anzuhalten, müßt Ihr L auf dem zweiten Pad drücken.

Populous (Super Nintendo)

Und weil's so schön war und weil er so viel Interessantes weiß: Sebastian Weigelt, die Dritte! Hier erzählt er Euch, wie Ihr bei der Götterdämmerung in einen Stage-Select-Modus gelangen könnt.
Geht im Conquest-Mode auf das Pause-Icon und bewegt den Cursor auf die Erdkugel. Drückt dazu L, dann A, gefolgt von R, Y, B, X, A und Select. Laßt R los, drückt Select und gebt "Armageddon" gefolgt von Select ein. Wählt nun den Conquest-Mode.

King Of The Zoo (Game Boy)

Stefan Kötke aus Rosche ist der ungekrönte König des aus den Fugen geratenen Tiergartens. Freie Levelanwahl? Kein Problem:
Geht auf den Charakterscreen und drückt links, B und A. Danach erscheint auf dem Boden der rechten "Handecke" eine Nummer. Mit "oben" und "unten" könnt Ihr jetzt frei agieren.

Sonic 2 (Mega Drive)

Steffen Kasperavicius aus Hummeltal weiß noch was Nettes zum zweiten Raseigel. Auf folgende Weise werdet Ihr zwar umständlich, aber interessant unverwundbar:
Aktiviert die Levelanwahl, indem Ihr im Optionsmenü folgende Soundtests abruft: 19, 65, 09 und 17. Als nächstes drückt Ihr "Start", geht auf "Player 1" und drückt dann "Start" und A gleichzeitig. Im Levelanwahlmenü geht Ihr auf "Soundtest" und wählt folgende Musikstücke: 01, 09, 09, 02, 01, 01, 02, 04. Geht nun auf einen beliebigen Level und drückt A und "Start" gleichzeitig. Jetzt könnt Ihr Euch zum einen in andere Dinge verwandeln (drückt dazu B und *Sonic* geht als Ring an den Start - drückt A für weiteres Verwandeln und C, um das gewünschte Sprite ins Spiel einzubauen). Zum anderen könnt Ihr, wenn Ihr ohne "Verwandlung" spielt und zum Springen nur A oder C verwendet, immer wieder ins Spiel einsteigen, wenn Ihr getötet werdet. Dazu geht Ihr so vor: In dem Moment, in dem Sonic stirbt, drückt Ihr B und verwandelt Euch in einen anderen Gegenstand. Damit habt Ihr dem Tod ein Schnippchen geschlagen. Um wieder ins Spiel einzusteigen, drückt Ihr einfach noch mal B.

Code geknackt

Täglich erstrecken sich mehrere Kilometer Paßwortlösungen über meinen Schreibtisch. Trotz der fröhlichen Wühlarbeit freue ich mich über jeden Code, den Ihr mir schickt.

Battle Bull (Game Boy)

David "Skyblaster" Latotzky aus Berlin liefert seine Codes mit Bestausstattung: Alle Waffensysteme, Motoren, Jumps und Schaufeln sind inklusive!

Level	Code
01	BJ**
02	BN**
03	BS**
04	BX**
05	B2**
06	B6**
07	B$**
08	MD**
09	MJ**
10	MN**
11	MS**
12	MX**
13	M2**
14	M6**
15	M$**
16	XD**
17	XJ**
18	XN**
19	XS**
20	XX**
21	X2**
22	X6**
23	X$**
24	7D**
25	7J**
26	7N**
27	7S**
28	7X**
29	72**
30	76**
31	7$**
32	GD**
33	GJ**
34	GN**
35	GS**
36	GX**
37	G2**
38	G6**
39	G$**
40	RD**
41	RJ**
42	RN**
43	RS**
44	RX**
45	R2**
46	R6**
47	R$**
48	2D**

Super Castlevania 4 (Super Nintendo)

Was lange währt, wird endlich gut: Durch die Übergabe der Tips-Ecke gingen die Codes zum großen Vampirpeitschen einstweilen verschütt. Gut, daß Jens Kruse nochmal einen Nachschlag parat hatte.

Ebene 2			
T			T
A			H
T			
S	I	M O	N

Ebene 3			
T			H
A			H
H			
S	I	M O	N



Ebene 4			
T			
A	T		H
	T		A
	A		
S	I	M O	N

Ebene 5			
T			T
A			H
			A
T	A		
S	I	M O	N

Ebene 6			
T			T
A	T		H
	T		A
T	A		
S	I	M O	N



Ebene 7			
T			
A	H		H
	H		T
	T		
S	I	M O	N

Ebene 8			
T			T
A	T		H
	T		T
T	T		
S	I	M O	N

Juwelenfledermaus			
T			H
A	T		H
	T		T
H	T		

Mumie			
T			A
A	H		H
	H		H
A	H		

1. Dämon			
T			H
A			H
			H
H	H		

2. Dämon			
H			
A			H
		A	

3. Dämon			
H			
A	A		H
	A		
		A	

Dracula			
H			
A	T		H
	T		A
		A	

Godzilla (Game Boy)

Die Erde bebt, die Städte wanken, wir bibbern vor Godzillas Pranken. Roger Stettler aus Biglen, Schweiz, nicht. Er weiß, wie Ihr dem Kult-Saurier frühzeitig den Garaus macht. Mit dem Paßwort

4M7BNK634T3PS3RX4

müßt Ihr nur noch einen Level schaffen, um das Ende zu sehen.

Bulls Vs. Blazers (Mega Drive)

Besten Dunk Oliver Wegmann aus Mettmenstetten, Schweiz! Er begleitete die glorreichen Bulls bis ins Finale gegen die Supersonics.

Bulls - Heats:

1:1	1XVBLCBF
2:1	1XVBLBVC
3:2	1XVBGCVF

Bulls - Celtics:

0:0	1XZBGBBC
1:0	1XZBGGBC
2:0	1XZBGDBB
3:0	1XZBGJBB

Bulls - Pistons:

0:0	1XXCGBBH
1:0	1XXCGVBH
2:0	1XXCGLBG
3:0	1XXCG2BG

Bulls - Supersonics:

0:0	1XOCGBBG
1:0	1XOCJBBJ
2:1	1XOWHBBD
3:1	1XOWKBBC

Schluß:
1XWWGBBC

Super Bomberman (Super Nintendo)

Patrick Popitz aus Finsing ist mindestens so ein großer Bombenleger wie wir. Der Pyromane hatte sogar neben dem Lunte-zünden noch Zeit, alle Codes zu notieren.

Level 1-2:	6502
Level 1-3:	4545
Level 1-4:	6514
Level 1-5:	2525
Level 1-6:	7564
Level 1-7:	2533
Level 2-1:	6052
Level 2-2:	4005
Level 2-3:	7042
Level 2-4:	3014
Level 2-5:	1023
Level 2-6:	2063
Level 2-7:	0034
Level 3-1:	5453
Level 3-2:	1405
Level 3-3:	2445
Level 3-4:	7414
Level 3-5:	4422
Level 3-6:	1462
Level 3-7:	2432
Level 4-1:	6154
Level 4-2:	5102
Level 4-3:	0142
Level 4-4:	2113
Level 4-5:	6123
Level 4-6:	2162
Level 4-7:	0135
Level 5-1:	1203
Level 6-1:	6655
Level 6-2:	3605
Level 6-3:	1642
Level 6-4:	2612
Level 6-5:	6622
Level 6-6:	3662
Level 6-7:	7632

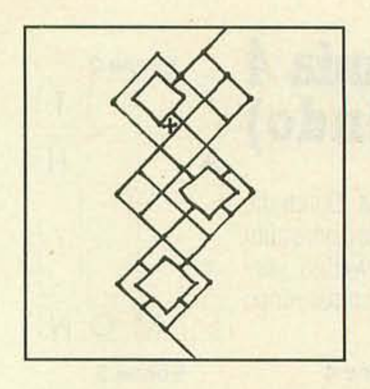
Banana Prince (NES)

Christian Gottschow aus Bergheim macht sich wieder einmal mit nützlichen Codes beliebt. Alles Banane oder was?
Da die Codes mittels Zeichen eingegeben werden, hat sich Christian folgenden Schlüssel ausgedacht, um die Sache zu erleichtern:

B = krumme Banane
K = halb geschälte Banane
O = ganz geschälte Banane
X = Bananenschale

Level	Code
1-2	KBBKBBBB
1-3	XBBOBBBK
2-1	BBBXKBBK
2-2	XBKBBBKK

2-3	OBKKKOKK	5-2	OBXKOOKX
3-1	XBKOKOKK	5-3	BBXOOOKB
3-2	KBKXOOKO	6-1	KBXXOOKB
3-3	XBOBKKKX	6-2	XKBBKXKO
4-1	BBOKOKKX	6-3	KKBKOXOO
4-2	KBOOOKKX	7-1	OKBOOXOO
4-3	OBOXOKKX	7-2	XKBXOXOO
5-1	BBXBOKKX	7-3	OKKBOXXO



Im Level 1.2 solltet Ihr den zweiten Felsbrocken nicht zerschlagen, um durch das Abzugsrohr wieder an den Anfang zu gelangen. Jetzt sind alle Extraleben und -waffen noch einmal da! Wenn Ihr diesen Vorgang wiederholt, bekommt Ihr 9 Leben und beliebig viele Extrawaffen.

Musya (Super Nintendo)

Daß bei diesem Spiel nicht nur die Aussprache des Namens Schwierigkeiten bereitet, hat auch Stefan Hartmann aus Ilvesheim gemerkt. Doch er wußte sich und damit auch Euch zu helfen:

Level	Ort	Code
2	Catacombs	MWTV
3	Palace Of Hate	KVSW
4	Cave Of Darkness	KVMW
5	Catacombs Of Akuma	RQNJ
6	Cursed Palace	VKX4
7	Hannya Shogun	NZ1N
8	Watery Prison	Z66F

Mario Is Missing (Super Nintendo)

Moritz Allmaras aus Stuttgart hat sich in den grünen Luigi-Klempnerkittel geworfen und nach langer Suche seinen heißgeliebten Bruder Mario wiedergefunden.

Level	Code	Level	Code
1-1	WCLCNCW	2-3	X18Z5F1
1-2	TFD5PLC	2-4	X*R95WK
1-3	22P5MBG	2-5	*SKGNCF
1-4	7H4S4PV	3-1	YVBP52L
1-5	GPY14MX	3-2	YV3SPS4
2-1	CFQW46F	3-3	5Y4Z5K7
2-2	6BSZMDY	3-4	5567M28
		3-5	29CSL*M

Kurz, aber knackig

Wer sein Lieblingsspiel mit unfairen Methoden austricksen will, der wühle in unserem Fundus von verrückten Cheats, Tips und Tricks.

Desert Strike (Super Nintendo)

Fliegeras Andreas Brand aus Mannheim hat in den bleihaltigen Wirren des Golfkriegs eine interessante Entdeckung gemacht.

Bei der mit X gekennzeichneten Stelle in Mission 4 (siehe Karte), befindet sich ein ziemlich großer, weißer Stein, der sich mit der Winde aufnehmen läßt. Wenn Ihr nun Euren letzten Hubschrauber verliert, erscheint nicht etwa "Game Over", sondern Ihr habt wie durch ein Wunder wieder drei neue Leben erhalten.

Batman Returns (Mega Drive)

Spitzohr Sebastian Scharpen aus Cuxhaven hilft frustrierten Blaumännern auf die Sprünge.

Batman - Revenge Of The Joker (Mega Drive)

Freies Umherflattern in allen Leveln verspricht Thomas Müller aus Königsbrunn mit seiner Levelanwahl.

Im Paßwort-Screen gebt Ihr 5257 ein. Nun müßten am unteren Bildschirmrand Pilzsymbole erscheinen. Wenn Ihr jetzt z.B. 1200 eingebt, landet Ihr im Level 1-2.





Markt&Technik
Praxis-Wissen für den privaten User
PC go!
NEU
PC-Tuning leichtgemacht
So optimieren Sie das Setup
Fallen beim Speicherausbau
SEITE 13
SEITE 14
Der Multi-
Test: Festp
unter 500 Mark
Lohnen sich Billig-Platten?
SEITE 24
Kurse zum Mitmachen
MS-DOS 6.0 und Visual Basic
SEITE 65
Bauanleitung: Lüftersteuerung unter 10 Mark
SEITE 132
Auf die Plätze ... fertig ... PC go!
Das neue Magazin für den privaten User



= das neue PC - Magazin für de

Die erste Ausgabe erscheint am 15.September



heißt Faszination! Hobby! Aktiv sein! Mitmachen!

PCgo!

Wollen Sie Know-How? Nutzen Sie die Erfahrungen der Spezialisten, die für PCgo! schreiben!

PCgo!

PC noch schneller? Kein Problem! PC go! macht Ihnen Vorschläge, wie Sie Ihrem Prachtstück Spitzenleistung entlocken!

PCgo!

PC optimieren? PCgo! hilft beim PC-Tuning! Schritt für Schritt.

PCgo!

Angst vorm Lötkolben? Große Ideen in PCgo! zum Basteln und Löten für den kleinen Geldbeutel.

PCgo!

PC ist Ihr Hobby? Lassen Sie sich überraschen von den vielen Ideen, die PCgo! Ihnen jeden Monat liefert!



Aktiv werden? Legen Sie los! PCgo! ist das Magazin zum Mitmachen!



TUNING

30 Prozent schneller für 15 Mark

Auch ältere Computer lassen sich für wenig Geld zu Höchstleistungen anspornen. Ein neuer Quarz erlaubt eine bis zu 30 Prozent höhere Geschwindigkeit

Moderne Programme verlangen immer schnellere Prozessoren. Während vor drei Jahren ein 386er mit 25 MHZ noch State of the Art war, ist er nun deutlich überfordert. Komplexe und rechenintensive Anwendungen, wie CAD, oder Malprogramme unter Windows, beanspruchen den armen Prozessor so stark, daß der Anwender wie der Teilnehmer eines Sitzstreiks wirkt.

Soll man jetzt den, vor einigen Jahren teuer bezahlten, Computer wegwerfen und eine neue schnellere Maschine kaufen? Die Computer werden ständig leistungsfähiger und das bei sinkenden Preisen. Für den alten Computer bekommt man deswegen auch kaum noch Geld. Sieht man die Kleinanzeigen durch, finden sich dort solche Computer zuhauf.

Es gibt aber eine Möglichkeit, das alte System aufzupeppen. Mit ein wenig Geld, ca. 10 - 15 Mark und etwas Bastelarbeit, läßt sich die Performance Ihres alten Systems um bis zu 30 Prozent steigern.

Die Performance eines Computers hängt neben anderen Kriterien in erster Linie vom Prozessor... Dieser wird mit einem ... Bei den ...

25 MHz Computer besitzt also einen Quarzoszillator mit 50 MHz. Im Computer wird dieser Takt einmal geteilt, um ein exaktes Rechtecksignal mit 50 Prozent Taktverhältnis zu erhalten.

Die meisten Prozessoren können ohne weiteres mit einer höheren Taktfrequenz als angegeben, betrieben werden. Sie werden zwar etwas wärmer, aber die Temperaturerhöhung liegt in den meisten Fällen innerhalb der zulässigen Toleranzgrenzen. Trotzdem sollte der Prozessor mit einem Kühlkörper ausgestattet werden.

Tuning für den 386

Öffnen Sie zunächst den Computer. Auf der Hauptplatine, dem Motherboard befindet sich der Quarzoszillator in einem kleinen silbernen Kästchen. Der Aufdruck beträgt bei unserem Modell 50.000 MHz. Nach Teilung durch 2 arbeitet der Prozessor also mit 25 MHz. Dieser Quarz ist in vielen Fällen gesockelt. Dann ist er mit einem Kabelbinder auf dem Sockel befestigt. Der Binder wird mit einem Seitenschneider durchgeknipst und der Quarz entfernt. Der Oszillator ist auf dem Gehäuse mit einem Punkt gekennzeichnet. Markieren Sie sich die Stelle an der der Punkt sitzt auf dem Motherboard mit Filzstift. Der neue Oszillator muß mit seiner Markierung unbedingt richtig herum eingesetzt werden. Für das Tuning benötigen wir einen Quarz mit ca. ... MHz. Die exakte Frequenz ist hier nicht so wichtig, es funktionieren auch Quarze mit 60, 65 oder 62,375 MHz.

Auf einigen Hauptplatinen ist dieser Oszillator allerdings fest eingelötet. Hier muß der Lötkolben her. Dazu wird die Hauptplatine ausgebaut. Beschriften Sie zuerst alle Kabelverbindungen, dann ziehen Sie sie ab und schrauben das Motherboard los. Es wird in den meisten Fällen nur von einer oder zwei Schrauben gehalten. Für einen sicheren Sitz sorgen Plastikstifte. Nach dem Lösen der Schrauben kann die Hauptplatine vorsichtig zur Seite gezogen und aus dem Gehäuse gehoben werden.

Löten Sie nun den Quarz aus. In die freiwerdenden vier Bohrungen wird eine Präzisionsfassung gesteckt. Die überzähligen Beinchen sind vorher mit einer Zange aus der Fassung zu brechen. Nur die vier Eck-Pins bleiben in der Fassung. Der neue Quarzoszillator läßt sich nun leicht in die Fassung stecken. Der Zusammenbau erfolgt in umgekehrter Reihenfolge

Setzen Sie zuerst das Motherboard wieder ins Gehäuse, schließen alle Steckverbinder an und starten den ersten Testlauf ohne das Gehäuse zu schließen.

Der erste Start

Schalten Sie den Co[mputer] ein. In den meis[ten] Fällen wird er einwa[ndfrei] booten. Dann [kön]nen Sie ihn so e[...]zen, ohne irgendw[elche] Änderungen im [...] vorzunehmen. B[...] aber nicht vollstän[dig ...] hen Sie einfach [...] und wählen dort [...] "Advanced CMOS-[...] diesem stellen Sie den [...] eins tiefer. Bei eine[m ...] Bootvorgang müßte [...] ohne Probleme ho[...] dies noch immer [...] vermindern Sie d[...] Besitzt Ihr Rechne[r ...] Speicherbaustein[...] ein Wait-State n[...]

Nach diesen [...] der Computer [...] richtig booten[...]

Im Advanced CMOS-Setup wird die Hardware des Computers den neuen Taktverhältnissen angepaßt. Der Bus-Clock muß evt. erniedrigt und ein Wait-State für den Speicherzugriff eingefügt werden. Für eine optimale Konfiguration sollte der Computer aber erst ohne Änderung hochgefahren werden.

Der Umbau: Schritt für Schritt

1. Öffnen des Computers
2. Alten Quarzoszillator aus der Fassung ziehen
3. Neuen Quarz einsetzen
4. Booten des Rechners
5. Falls er nicht hochfährt, im [Ad]vanced Setup den Bustakt [nie]driger setzen, eventuell e[inen] Wait-State einfügen
6. Temperatur des Prozes[sors] überprüfen: kann man [...] mehr anfassen –Küh[lkörper] aufkleben
7. Fertig: Rechner zu[...]

privaten Anwender

93



Erste Hilfe f
Hardware b
diese beiden Se
Kleine Ursach
können gerade be
PC große Wirkun
zeigen. Wir helfer
Ihnen mit einfachen Mitteln,
den Fehler auszutricksen.

ser abgespült. Obwohl die Tasten keinen
elektrischen Kontakt bewirken, müssen sie
vollkommen von der klebrigen Flüssigkeit
freit werden. Die Tastenmechanik arbeitet
nlich äußerst präzise. Der Zucker würde
r kurz oder lang die Tasten ...

Windows-
CORNER

Windows ist ein so komplexes Betrieb
daß wohl kaum jemand alles darüber
Ständig ersinnen kluge Köpfe neue K
Tricks, wie man das ein oder andere
fast perfekten System verbessern kа
besten finden Sie hier, in unserer W
Ecke.

Format im Hintergrund

Windows als Multitasking-Betriebssystem gestattet es ohne weiteres, neben dem Programm, mit dem man sich gerade selbst beschäftigt, auch eins oder mehrere im Hintergrund abzuarbeiten. Dazu gehört auch der Format-Befehl.

Wenn man jedoch eine Diskette im DOS-Fenster formatiert und dabei das Programm wechselt (mit <ALT TAB>), stoppt das Floppy-Laufwerk. Woran liegt's? Ist der Format-Befehl nicht multitasking-tauglich?

Nein, die Ursache liegt ganz woanders: Der DOS-Eingabe-Prompt wird nicht einfach durch die Befehlszeile >Command.com< aufgerufen, sondern über eine PIF-(Programm Information File) Datei namens Dosprompt.pif<. Wenn Sie sich e Datei mit dem PIF-Editor Hauptgruppe einmal anschau- ellen Sie fest, daß der Hin- dbetrieb nicht zugelassen hlfeld unten rechts, Bild en Sie dieses Feld an und Sie die DFatei erneut. e nun das nächste Mal Fenster formatieren, hne Probleme in eine amm wechseln, der ang läuft weiter. t sogar auf zwei llel formatieren der Laufwerks das Speicher die noch fo glich. Allc von kein Sicherl n Da mer en 3

gene PIF-Dat men (z. B. F mat 720 KB; dort als Prog mat.exe, fal sprechende ben. Unte setzen Sie kannten werksbez /f:720 fü Vergess grund-B Ansc Komfo gramm matier teien ren -- fach im V

mitten auf dem Motherboard sitzt der taktbestimmende Quarz. Mit einem feinen Lötkolben wird der 50 MHz-Quarz ausgelötet. Der neue mit 65 MHz verspricht eine Performancesteigerung von ca. 30 Prozent.

System einige Zeit laufen. Erwärmt sich der Prozessor oder einige Bausteine im Rechner so stark, daß Sie sie nicht mehr mit der bloßen Hand berühren können, muß ein Kühlkörper her. Dieser ist im Fachhandel für ein paar Mark zu haben. In der Mitte des Kühlkörpers wird etwas Wärmeleitpaste und auf die Ecken jeweils ein Tropfen Sekundenkleber aufgetragen. Nun wird er schnell auf den IC gesetzt. Vorsicht! Sobald der Kühlkörper Kontakt mit der IC-Oberfläche bekommt sitzt er sofort fest. Nachträgliches Aus-

In Multimedias res

Eindrucksvolle Grafik, Video, Sound und Animation werden künftig verstärkt bei Urlaubsfilmen, Lernprogrammen, aber auch Spielen das Publikum fesseln. Mit Multimedia sind viele Fragen verbunden, die wir hier klären wollen.

TEST

Der Videoabend beginnt amüsant: Der amerikanische Präsident Clinton begrüßt die Anwesenden, verwandelt sich dann in den russischen Präsidenten Jelzin, dieser avisiert die nachfolgenden Filme und nach einer Metamorphose zu Bundeskanzler Kohl verabschiedet sich dieser in breitestem Pfälzisch. Die Urlaubsfotos und Filmsequenzen danach stammen natürlich nicht vom Videoband, sondern kommen direkt von der

niemandem mehr langweilig und wahrscheinlich muß man sogar Platzkarten für das nächste Sofa-Medienspektakel verteilen.

Natürlich wurde Multimedia nicht primär für den Privatmann erfunden, im Vordergrund stand professioneller Einsatz in Form von Präsentationen und Schulungen, Informationssysteme und Trainingslektionen, die früher immer unter ihrem starken Gähnfaktor litten. Doch auch der Privatmann kann mit Multimedia einiges anfangen. Da ist natürlich eben schon beschriebenes Urlaubsvideo oder das selbstprogrammierte Spiel. Auch wenn man den Kindern die große Welt

führer, technische Unterlagen, Handbücher und bebilderte Dateien werden interessanter und informativer.

Die Highscreen PC-TV-Karte hat sogar einen TV-Tuner

Photo-CD. Die Bilder sind mit plastischen Schriften betitelt, die über den Monitor propellern und zu einer Gleitschirmsequenz Vater hat Mut gezeigt) fetzt ckiger Sound von Guns'n

der ähnlich können Filmschon heute ablaufen. Da mand mehr ein, da ist

erklären oder etwas nützliches beibringen möchte, ist Multimedia die ideale Hilfe. Aber selbst wenn nur vorgefertigte Multimedia-Konserven konsumiert werden, lohnt es sich seinen PC mit den notwendigen Gerätschaften auszustatten, denn jedes Spiel, jedes Lernprogramm (z.B. für den Führerschein), aber auch Reise-

Neues Zubehör

Zu Multimedia gehören in gleichem Maße Hard- und Software. Auf der Hardwareseite unterscheidet sich ein Multimedia-PC von einem herkömmlichen durch eine Soundkarte samt zwei externen Stereolautsprechern, eine Videokarte, ein CD-ROM-Laufwerk und eine Videokamera.

Das hört sich unterm Strich zunächst recht teuer an, was es auch durchaus werden kann, muß es aber nicht. Auf eine Videokamera kann man oft verzichten, denn Bilder dürfen auch vom Videorekorder kommen. Außerdem gibt es z.B. bei Softline eine Menge Bild-CDs mit copyrightfreien Motiven. Soundkarten sind zum Glück recht preiswert geworden, außerdem gibt es Karten, die gleichzeitig den Anschluß für das CD-ROM beherbergen. Bei der Videokarte sollte man nicht sparen, denn sie ist das Herz des Ganzen, und dient sie doch dazu, Bilder überhaupt in den Computer hineinzubekommen. Es gibt übrigens Karten, wie die von Vobis,

die über einen eigenen Fernsehtuner verfügen und somit Fernsehbilder direkt in den Computer einspielen können. Alle anderen Videokarten haben wenigstens einen FBAS-Eingang, oft aber auch ei-

PCgo! Info – Highscreen PC-TV-Karte

Kombinierte VGA-, Video- und TV-Karte für Windows
Hersteller: Vobis
Preis: 900 Mark
Chipsatz: Philips/C&T
Hardwarekompression: Nein
Videonorm: PAL, NTSC
externe Videoeingänge: zwei
Videospeicher: 768 kByte
max. Frame Größe: 30
Grafikdarstellung: overlay 256 Farben
max. Auflösung: 640 x 480
Bildspeicher: 512 kByte
Audiounterstützung: ja
Anschlüsse: Sub-D-VGA, Cinch
Unterstützung Video für Windows: ja

sondern

SUPER NINTENDO



Grafisch fulminant: Ein kompletter Level in feinster Alien-Grafik. Spielerisch liegt Turrican im oberen Drittel.

Stahlblech rostet nicht

Super Turrican

Auf Home-Computern ist er bekannt wie Mickey Mouse: Der Blechkumpel Turrican treibt schon seit Jahren sein Unwesen in der Softwarelandschaft. Das Spielprinzip ist nach wie vor relativ einfach: Ihr rennt und springt in Seitenansicht durch die futuristische Umgebung und zerbröselt auftauchende Feinde mit großem Kaliber. Art und Durchschlagskraft Eurer Wumme hängt von den aufgelesenen Extras ab. Wer nur durch die Gegend rennt, findet allerdings kaum eines, die Extra-Container sind nämlich unsichtbar. Erst durch einen Treffer erscheinen sie und spucken die Goodies aus. Schießt Ihr zu oft auf einen Container, zerplatzt er. Da die Behälter meist zusätzlich als Treppchen zu Bonusgegenständen und versteckten Abkürzungen dienen, solltet Ihr Euch also gut überlegen, ob Ihr ihn zerschießt. Eine Spezialität von *Super Turrican* ist der Freezer. Mit ihm friert Ihr Feinde kurzzeitig ein. Dann habt Ihr genug Zeit, den Widersacher mit der Wumme zu zerblasen. Wie in den anderen Turrican-Versionen kann sich Euer Android auch zum klassischen Rad zusammenrollen und auf Knopfdruck Minen verstreuen. Die Radenergie ist jedoch begrenzt und füllt sich auch nach einem verheizten Blechkumpel nicht mehr auf – Sparsamkeit ist also ratsam. Am Ende jedes Levels lauert der obligatorische Endgegner, der die verschiedensten Bekämpfungstaktiken von Euch erwartet und überaus schwer zu besiegen ist.

gut

Gleich vorneweg: *Super Turrican* hinterläßt bei mir einen seltsamen Nachgeschmack. Ich werde den Eindruck nicht los, als sei das Spiel hingeschludert worden. Ich glaube kaum, daß die Jungs von Factor 5 viel Zeit zum Probespielen investiert haben. Mit der immensen Zahl an versteckten Extras ist *Super Turrican* eigentlich ein klassisches Suchspiel (etwa in der Art wie *Gods*), das unbarmherzige Zeitlimit verbietet widrigerweise jedoch ausgedehntes Stöbern. Es wird deutlich, daß die Entwickler versucht haben, ein Such- und Rätselspiel mit einem Action-Jump'n'Run zu verknüpfen. Der Versuch ist jedoch bei *Gods* besser gelungen. Zudem gibt's in *Super Turrican* noch einige unausgereifte Stellen – wenn Ihr beispielweise in ein Loch fallt und nur noch auf den Ablauf des Zeitlimits warten könnt. Doch nun genug gemeckert – die Spielbarkeit hat Factor 5 prima hingekriegt, der Sound von Chris Hülsbeck bietet die gewohnte Qualität (in Dolby-Stereo) und die Grafik verdient ein Kompliment. *Super Turrican* hat keine Probotector-Klasse, macht aber dafür auch Einsteigern Spaß. Mit Paßwort oder Batterie hätt's eine echt runde Sache werden können. *jb*









Alles, was ein Action-Jump'n'Run braucht, findet Ihr auch in Super Turrican: Nette Geheimräume, fiese Gegner und große Kaliber

Spieletyp:
Hersteller: Factor 5
Testversion von: Traumfabrik
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, Soundmenü, 2 Schwierigkeitsgrade
Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Ca.-Preis: 130 Mark

73% Grafik
65% Musik
56% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **76%**

Next Generation

Street Fighter II Turbo

VIDEO GAMES CLASSIC

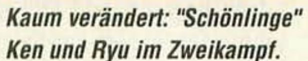
Mit Streetfighter II war Capcom seinerzeit an die Grenze des Realisierbaren gegangen: 16 MBit reizten die Modulkapazität für Super Nintendo weitgehend aus, manch einer fragte sich, wie man ein solch teures Modul noch rentabel produzieren könne. Ein knappes Jahr später ist die Kapazitätsgrenze der Module dank noch kompakterer Speicherbausteine um eine weitere Stufe nach oben gerückt. Capcom geht folgerichtig den nächsten Schritt und packt volle 24 MBit in die Module, die die Neuauflage des Prügel-Meilensteins tragen.

In der *Street Fighter II Turbo Edition* haben sich im Vergleich zum "normalen" Vorgänger eine ganze Menge Details geändert, auch wenn das Spiel auf den ersten Blick unverändert scheint. Aber auch nur auf den ersten Blick. So bedeutet z. B. der Zusatz "Championausgabe", daß



Mit den Feuerbällen erhält Chun Li eine wirksame Distanzwaffe.

Zwei Sumo-Ringer in Las Vegas: Die Honda-Twins.



Kaum verändert: "Schönlinge" Ken und Ryu im Zweikampf.



Ihr könnt auch die Endgegner frei gegeneinander einsetzen.



Ja wo fliegen sie denn? Zweimal Vega als sportlicher Drachenflieger.



Direkter Zugriff auf alle zwölf Charaktere – in allen Spielmodi.

Ihr die letzten vier Endgegner (M. Bison, Balrog, Sagat und Vega) zu normalen Spielfiguren küren könnt. Beim Solospieler-Modus müßt Ihr gegen einen Kontrahenten mehr antreten - nämlich gegen Eure eigene Spielfigur, die Euch in drei farblichen Variationen begegnen kann. Ken erscheint beispielsweise einmal im roten Kampanfzug (wie gewohnt) und einmal in Dunkelblau, Ryu einmal mit weißem Anzug und rotem Stirnband, einmal dunkelgrau mit blauem Stirnband etc. Gleiches gilt übrigens für den Zweispieler-Modus: Auch hier lassen sich zwei gleiche Charaktere ohne irgendwelche Cheats direkt auswählen.

Beim Kampf fällt sofort auf, daß die Helden sich noch ein Stückchen flüssiger bewegen als vorher und daß sie vor allem eine Reihe zusätzlicher Spezialattacken beherrschen. Eine wesentliche Neuerung hilft z. B. den unzähligen Chun-Li-Fans: Das chinesische Mädel kann jetzt Feuerbälle schleudern, auch wenn die Sondertechnik einiger Übung bedarf, um sie in hohen Handicaps sicher "an den Mann" zu bringen (links, links unten, unten, rechts unten, rechts, Schlagbutton). Dhalsim z. B. schwebt in der Luft (was er früher nur nach Siegen tat), kann sich unsichtbar machen und an eine andere Stelle teleportieren. Fast jede Figur wurde mit irgendwelchen neuen Techniken ausgestattet. Auch die Hinter-



Dynamik des Schwebens: Dhalism beherrscht neue Yoga-Techniken.



Heute ganz in Blau: An Söldner Guile hat sich nicht viel geändert.

grundgrafiken haben einige Details hinzugewonnen, wenn Capcom sich auch nicht von den bewährten Szenarios trennen wollte. Zumindest haben die Designer etwas tiefer in den Malkasten gegriffen und auch die Zuschauer bewegen sich ausgiebiger als vorher. Weiteren Speicherplatz haben die Entwickler an digitalisierte Spachausgabe vergeben – ob nun die Zuschauer begeistert jubeln, der Kommentator ein knackiges "you win" schmettert oder die Elefanten im Indien-Szenario lostrompeten. Street Fighter Turbo bietet zwei grundsätzliche Spielkonfigurationen: Im "Normal"-Modus spielt sich das Modul wie früher. Keine zusätzlichen Techniken oder Spezialattacken, einfach nur der "alte" Streetfighter II. In der Turbo-Option ist alles anders: Zunächst entscheidet Ihr Euch, wie schnell das Spiel laufen soll. Vier Sterne hinter dem "Turbo"-Menüpunkt heißen maximale Geschwindigkeit. Wohlgemerkt: Die Turbo-Regelung gibt's zusätzlich zu altbekannten Schwierigkeitsabstufung in sieben Handicaps. Mit zwei Sternen wird's schon extrem schnell, auf maximaler Geschwindigkeit haben nur noch reflexstarke Profis eine Chance. Zwar braucht Ihr nur noch Bruchteile der bisherigen Zeit, um Spezialattacken auszuführen, doch die Maschine greift schneller an.



Leider nur in Bewegung witzig: Bisons Headbanger-Technik.





Uff: 240 Kilo fliegendes Schnitzel direkt in den Magen.



Frauen-Catch: Chun Li gegen Zwillingsschester macht Laune.



Urwald-Liebling Blanka hat ebenfalls Fliegen gelernt.

super

Die Turbo-Variante hat gegenüber dem Vorgänger zweifellos gewonnen, ohne auch nur einen Deut an Spielbarkeit zu verlieren. Die beeindruckende Kapazitätssteigerung auf 24 MBit wurde in erster Linie in opulentere Grafik und zusätzliche Digi-Sounds investiert. Mit den neuen Spezialattacken verschiebt sich das gesamte Kräfteverhältnis der Kämpfer: Die flinke Chun Li wird fast unschlagbar, die vier Schlußgegner büßen eine gute Portion an Schrecken ein. Vor allem im Solomodus tut Ihr Euch damit leichter. (die schnellen Attacken mit drei oder vier Turbo-Sternen sorgen *schon* dafür, daß niemand größenwahnsinnig wird). Der Zweispielermodus gewinnt erheblich an Leben, weil Ihr mit verschiedenen Charakteren chancengleich gegeneinander antreten könnt. 240 bis 280 Mark für das Importmodul sind allerdings ein Preis, der auch für Freaks an die Schmerzgrenze geht. Abschließender Kommentar? Wir haben uns wirklich ernste Gedanken gemacht, um wieviel wir mit der Wertung hochgehen müssen. Immerhin ist Streetfighter II besser als je zuvor. Doch erstens ist's immer noch dasselbe Spiel und die gleiche Idee und zweitens kostet das Modul so viel, daß wir nicht allzu viel raufgehen... *5-Star/hu*

Spieletyp:
Hersteller: Capcom
Testversion von: Game Express
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Turbo-Option, Continues, einstellbarer Schwierigkeitsgrad,
Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis
Ca.-Preis: 250 Mark
63% Grafik
50% Musik
70% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 92%

SUPER NINTENDO



Der Ober-Alien bringt Euch ganz schön in Bedrängnis

Monsterduell

Aliens vs. Predators

Ein Prügelspiel mit galaktischer Starbesetzung beamt uns Activision in die Redaktion. *Aliens vs. Predator* verschleißt gleich zwei Kinohits und vermengt die ursprünglichen Stories zu einer eigenen Handlung: Beim Tunnelgraben auf einem fremden Kolonialplaneten entdecken Arbeiter Eier der tödlichen Aliens-Brut. Auf diesen Moment haben die Chitinwesen nur gewartet. Rasch ist der gesamte Planet ein Opfer der fremden Lebensform. In höchster Not gelingt ein Hilferuf an die Lichtjahre entfernte Erde. Dieser S.O.S.-Ruf ist Musik in den Ohren einer anderen fremden Macht – nicht weniger gefährlich als die insektenartigen Schalentierchen – den Predators. Mit Arni Schwarzenegger als Ober-Predator lockten die galaktischen Raufbolde Massen in die Kinos. Hitze und Gewalt braucht diese Kampfmaschine wie andere die Luft zum Atmen. Ohne Zögern nimmt der Predator die Chance zu einem gemütlichen Fight wahr. Zuerst werden mit Eurer tatkräftigen Unterstützung alle Tunnels und unterirdische Gänge von Aliens befreit. Dabei bespucken Euch die Biester mit ätzendem Speichel. Neben knallharten Faustschlägen kämpft der Predator auch mit Speer, Diskus und Laser. Die Waffen materialisieren sich für wenigen Sekunden am Boden und müssen rasch berührt werden – ansonsten verschwinden sie wieder im Nichts. Die Aliens erweisen sich als eine recht zähe Spezies – überaus hart im Nehmen. Bis der Untergrund, die Stadt, die Raumstation und schließlich das Schiff frei von Aliens sind, habt Ihr sicher einen lahmen Trigger-Finger und ein heißgelaufenes Super NES.







Sämtliche Aliens sind zu vernichten: sie stecken in Tunnels, in den Straßen, der Raumstation und sogar im Raumschiff



Das Spielprinzip lehnt sich an die großen Prügelspiele wie Street Fighter etc. an. Plakative Sprites füllen fast den gesamten Bildschirm. Allerdings fehlt dem Modul die Klasse der Vorbilder wie raffinierte Schlagkombinationen, die Geschwindigkeit und ein 2-Spieler-Modus. Die Gegner beschränken sich fast ausschließlich aufs Spucken – mit der Zeit wird das arg langweilig. Eintönig auch die langgezogenen Levels mit den immer gleichen Szenarien. Die Musik klingt zwar recht ordentlich – aber auch hier gilt: immer wieder das selbe alte Lied. Etwas Abwechslung – jedes Level hätte einen Song verdient – hätte dem Modul gut getan. Positiv das Konfigurationsmenü: Variable Spielstärke von Novice bis Experte, Continue, abschaltbare Musik bzw. FX-Sounds und die Anzahl der Leben lassen sich einstellen. *mn*

Spieletyp:
Hersteller: Activision
Testversion von: -
Anzahl der Spieler: 1
Features: –

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Ca.-Preis: 130 Mark

68% Grafik
55% Musik
53% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 63%



Gegenüber NES und Mega Drive hat die Krötenklopperei an Reiz verloren

Froschschenkel

Battletoads

Die härteste Konkurrenz der Turtles hat ihren Weg auf das Super Nintendo gefunden. Waren sich die *Battletoads*-Spektakel auf NES und Mega Drive spielerisch noch sehr ähnlich, haben die Entwickler in der Super-Nintendo-Version von neuem den Farbstift walten lassen. In bunter Umgebung prügelt Ihr Euch alleine oder zu zweit gegen die feindlichen Schweinekerle durch. Erst, wenn Ihr alle Feinde auf einem Streckenabschnitt zerklopft habt, dürft Ihr weiterlaufen. Neue Hindernisse wie abstürzende Landschaftsteile und Brücken sollen Abwechslung ins Spiel bringen. Wie schon bei den Vorgängern, ist der letzte Schlag, der dem Gegner den Garaus macht, mit einem netten Grafikgag garniert. Ihr schickt die Gegner mit der Hammerfaust, dem Mega-Treter oder einem riesigen Gehörn ins Jenseits. Zum Prügeln kommt Ihr mit einer Taste aus, Spezialattacken wie das Kloppen nach beiden Seiten werden je nach Situation automatisch ausgeführt. Im Prügeln unterscheiden sich die beiden Teilnehmer "Rash" und "Pimple" nur geringfügig – während die Hauptfigur Pimple mehr die grobe Taktik an den Tag legt, nutzt Rash im Zwei-Spieler-Modus seine Karatefähigkeiten. Wie schon erwähnt, wurde das Spiel leicht umgebaut: Ihr findet am Level-Ende andere Endgegner vor, der "Abseil"-Level wird auf dem Super Nintendo mit einer schwebenden Plattform statt des Seiles realisiert. Am High-Speed-Level, in dem Ihr mit einem Hoover-Bike herannahenden Wänden ausweicht, ist gleich geblieben (er wurde nur schwerer gestaltet). Untermalt wird das fröhliche Krötenkloppen mit poppigen Musikthemen.



Leider schlägt die Super-Nintendo-Version qualitativ eher nach der etwas mißglückten Game-Boy-Ausgabe. Schade, daß die innovativen Ideen der NES-Version nicht übernommen wurden. Der erste Endgegner (Ihr bewerft ihn mit seiner eigenen Munition) mußte schon einem verhältnismäßig einfallslosen Steinschwein weichen, dem Ihr einfach einige Schläge verpaßt. Blieben die Vorläufer durch die tollen Ideen und den Abwechslungsreichtum richtig spannend, habt Ihr dagegen auf dem Super Nintendo einmal alle Schlagvarianten gesehen, macht sich die Langeweile breit. Die Öde wird nur vom Frust unterbrochen, wenn Ihr in der Hochgeschwindigkeitsstufe nicht weiterkommt. So verdient sich das knapp überdurchschnittliche Modul gerade noch den Terminus "Nett, aber belanglos". Eine Konkurrenz für *Turtles in Time* ist's leider nicht geworden. Denkt vor dem Kauf des Moduls daran, daß bei den *Battletoads* der erste Eindruck der beste ist. Was zuerst unheimlich witzig aussieht, läßt nach längerer Spielzeit stark nach. *jb*









Abwechslungsreich ist das Modul nach wie vor, leider sind einige gute Ideen dem neuen Design zum Opfer gefallen

Spieletyp:
Hersteller: Tradewest
Testversion von: Game Express
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Continue
Geeignet für: Einsteiger Fortgeschrittene und Profis
Ca.-Preis: 130 Mark
63% Grafik
73% Musik
50% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 73%



Vor zwei Jahren noch ein Hit auf Computern sackt Wolfchild auf Konsolen-Mittelmaß ab

Der sich den Wolf tanzt

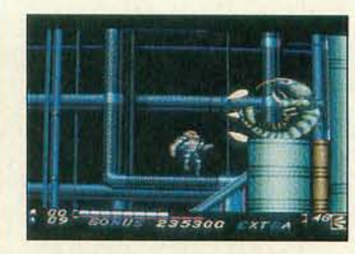
Wolfchild

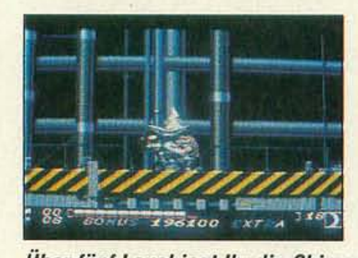
Core Design setzt nach und nach seine ganzen Amiga-Spiele für die Konsolen um. Nach dem Debüt von *Chuck Rock* auf Mega Drive und Super Nintendo kommt nun auch die Saga um den verwandlungsfähigen Saul auf Nintendos 16-Bit-Konsole. Die Geheimorganisation Chimera entführt den Vater des Helden, der als genialer Genforscher ein Heer aus Mensch-Tier-Kreaturen erschaffen soll. Mit den Überresten aus Vatis Labor kann sich Saul, sofern er bei voller Gesundheit ist, in einen Werwolf verwandeln und statt normaler Faustschläge Energiebündel austeilen. Auf der Suche nach seinem Vater steuert Ihr Saul in Seitenansicht durch fünf plattformlastige Level und bekämpft die Mitglieder der Chimera. Erreicht Eure Energieleiste durch das Auflesen des entsprechenden Extras die volle Stärke von acht Einheiten, verwandelt Ihr Euch in den Werwolf. Steckt Ihr als Wolf mehr als vier Treffer ein, werdet Ihr wieder zum Menschen. Neben Energie-Extras findet Ihr Smartbombs und Extra-Waffen (die Ihr jedoch nur als Wolf benutzen könnt). Taktisch in den Levels verteilt gibt's auch Pfeil-Symbole, die als Rücksetzpunkte dienen. Benutzt Ihr ein Continue, beginnt Ihr jedoch wieder am Level-Anfang. Mit etwas Geschick entdeckt Ihr neben den "offensichtlichen" Bonusgegenständen auch jede Menge Geheimräume mit versteckten Extras. Wie üblich erwarten die Obermotze am Level-Ende unterschiedliche Bekämpfungsmethoden. Die drei wählbaren Schwierigkeitsgrade unterscheiden sich nur darin, wie oft Ihr einen Feind treffen müßt, bis er den Löffel abgibt.

geht so

Auf dem Amiga war *Wolfchild* vor knapp zwei Jahren noch ein echtes Highlight. Meßt Ihr das Spiel am heutigen Standard der Super-Nintendo-Action-Jump'n'Runs, kommt *Wolfchild* jedoch über das Mittelmaß kaum hinaus. Besonders aufregend ist die ganze Geschichte nicht (vielleicht wäre mit den originalen Zwischensequenzen noch was zu retten gewesen). Dazu kommen Fehler im Level-Design: An einer Stelle im Wald gelangt Ihr beispielsweise auf eine Plattform, die nach dem Betreten explodiert. Schafft Ihr den Sprung auf die nächste Ebene nicht, gibt's keine weitere Möglichkeit, die Ebene noch zu erreichen. Die Plattform erscheint erst wieder, wenn Ihr ein Leben verwirkt habt. Außerdem enthält das Modul einige Logik-Fehler: Während Holzkisten generell Extras verbergen, stellen sich Kisten auf einem Förderband als feindlich heraus. Allein mit diesen beiden Ungereimtheiten verliert Ihr völlig unschuldig ein Leben und einen Gesundheitspunkt. Wer auf stupides Durchkämpfen steht, kann sich *Wolfchild* zulegen, andere Action-Fans finden leicht ein besseres Spiel. *jb*









Über fünf Level jagt Ihr die Chimera. Die Verwandlung ist die einzige Zwischensequenz, die vom Amiga übernommen wurde.

Spieletyp:
Hersteller: Core Design
Testversion von: Vision
Anzahl der Spieler: 1
Features: 3 Schwierigkeitsgrade
Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Ca.-Preis: 130 Mark

62% Grafik
61% Musik
59% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 65%



Onkel R-Type läßt grüßen. Die meisten Feinde sind irgendwo geklaut.

Hart wie Stahl

Biometal

Gleich zu Beginn des Spiels prangt vor dem Title-Screen das fette Logo von "2 Unlimited". In der Tat ist die Begleitmusik des ersten Levels eine gute Umsetzung des bekanntesten Stücks des Dancefloor-Duos. Das Spiel selbst ist ein klassischer Horizontal-Scroller mit jeder Menge Feind und Action. Verglichen mit anderen Weltraumballereien wie zum Beispiel *Super Aleste* fällt das Extra-Waffen-System etwas mager aus. Drei verschiedene Schußarten sind über drei Stufen aufrüstbar. Die Standardwaffe darf zum Streuschuß ausgebaut werden. Der Laser wird mit aufgelesenen Extras durchschlagskräftiger und die "Wave" ballert aufgebohrt auch nach hinten. Als Zusatzbewaffnung gibt's ebenfalls drei verschiedene Raketenwerfer. Ein kleines Schmankerl ist der aktivierbare Schutzschild. Auf Knopfdruck kreisen blaue Kugeln um Euer Raumschiff, die feindliche Schüsse abhalten. Mit einem weiteren Kommando dürft Ihr den Schild sogar als Waffe gegen den Feind schleudern. Da der Schild jedoch eine begrenzte Energie hat, die sich auch nur langsam wieder auflädt, ist ein sparsamer Umgang ratsam. Grafisch ist *Biometal* ein Sammelsurium aus bekannten Shootern. Hier eine Alien-Struktur, da eine Gradius-Formation und dort ein R-Type-Endgegner – das meiste kommt einem irgendwie bekannt vor.









Auf die gelungene Grafik könnt Ihr bei dem ultraschweren Ballerspiel selten achten. Technisch ist's kein Highlight.

geht so

Ich fühl' mich echt geehrt, wenn die Entwickler von *Biometal* glauben, ich könnte das Spiel auf Anhieb durchzocken. Ein derart schweres und feindreiches Ballerspiel ist mir noch nicht untergekommen. Der Spieler wird förmlich von Feinden überrannt (viele Gegner, schnell und heftig). Die Spiel-Designer wollten wohl mal zeigen, wieviele Sprites das Super Nintendo verwalten kann. Daß die Konsole dabei stöhnend in die Knie geht und sich durch heftigstes Flackern etwas Luft verschafft, hat die Programmierer, so scheint es, nicht gestört. In der Masse der Gegner verschwindet das eigene Raumschiff oft komplett. Daß Ihr draufgegangen seid, merkt Ihr meist erst daran, daß Eure Bewaffnung wieder Stufe eins hat. Ich muß sagen, mir ist *Biometal* einfach zu heftig. Ich kann nicht einmal sicher sagen, ob's nun viele oder wenige unfaire Stellen gibt. Es ist auf jeden Fall eins der seltenen Spiele, die wir nur Profis empfehlen können. Ein Einsteiger hat nach Sekunden seine Schiffe verheizt, ein Fortgeschrittener kommt vielleicht sogar mit dem letzten Schiff am ersten Endgegner vorbei. Baller-Freaks, die gerne auf Granit beißen, sollten sich's mal geben, alle anderen wären wohl nur frustriert. *jb*

Spieletyp: 

Hersteller: Activision
Testversion von: Allan
Anzahl der Spieler: 1
Features: Soundmenü, 3 Schwierigkeitsgrade
Geeignet für: Profis

Ca.-Preis: 130 Mark

68% Grafik
72% Musik
58% Soundeffekte



SPIEL-SPASS: **67%**



Selbst die frische Alpenluft ist alienverseucht. Da hat unser Kater tüchtig zu tun.

Haarig

Bubsy

Wer kann die Woolies stoppen, wenn nicht Kater Bubsy? Die Invasion der doppelköpfigen Königin und ihrem wollüstigen Alien-Volk ist voll im Gange, und nur Bubsy scheint das Verschwinden aller Wollknäuel dieser Erde zu bemerken. In letzter Not schafft der schlaue Luchs einfach jeden Wollball auf die Seite, und vergrault damit den ungebetenen Gästen den Aufenthalt im Sol-System. Aufgeräumt wird mittels gezielten Sprüngen auf den Kopf der Fremden – puff und es gibt einen wollefressenden Alien weniger. Im Schlepptau der Invasoren treiben allerdings weitere seltsame Gestalten ihr Unwesen: wildgewordene Klaviere poltern Euch entgegen, lichtscheue Monster bevölkern Geheimgänge und Höhlen – Wüstenhaie und Wildwesthamster machen die Gegend unsicher.





Je wilder, desto lieber! Bubsy im Sonic-Tempo auf der Achterbahn.



Mit großem Tamtam und einem beachtlichen Werbeaufwand stürmt Accolade den Jump'n'Run-Olymp, um dort den einsamen Helden Mario und Sonic Gesellschaft zu leisten. Grafisch kann der kleine "Ach, ist der süß!"-Herzensbrecher Bubsy mühelos mithalten. Witzige Gesten und aufwendige Animationen, wie man sie bisher allenfalls in Trickfilmen gesehen hat, fesseln Jung und Alt am Joystick. Toll die Highspeed-Passagen im Sonicstil – kein Flackern oder Ruckeln beeinträchtigt das Spielvergnügen. Störend wirkt allenfalls die mitunter ungenaue Steuerung. Manchmal rennt der Luchs einfach weiter, wenn er laut Controller eigentlich stillstehen sollte. Viel Lob gibt's für die originellen Klangeffekte. Läßt man Bubsy beispielsweise zu lange warten, startet eine lustige Bildersequenz: nach ungeduldigem Füßetappen springt uns Bubsy förmlich ins Auge und klopft von hinten auf den Monitorbildschirm – untermalt von einem realistischen "toktoktok"-Sample. Leider fehlen den beschwingt, lustigen Liedchen das Niveau. Die Begleitsongs sind bieder und altbacken, lassen sich aber auch abschalten. Fazit: Antesten, man hat ja ohnehin nicht viel zu lachen. *mn*

Spieletyp:
Hersteller: Accolade
Testversion von: Accolade
Anzahl der Spieler: 2
Features: Continue, Paßwörter, abschaltbarer Sound und Musik
Geeignet für: Einsteiger und Profis
Zirka-Preis: 130 Mark

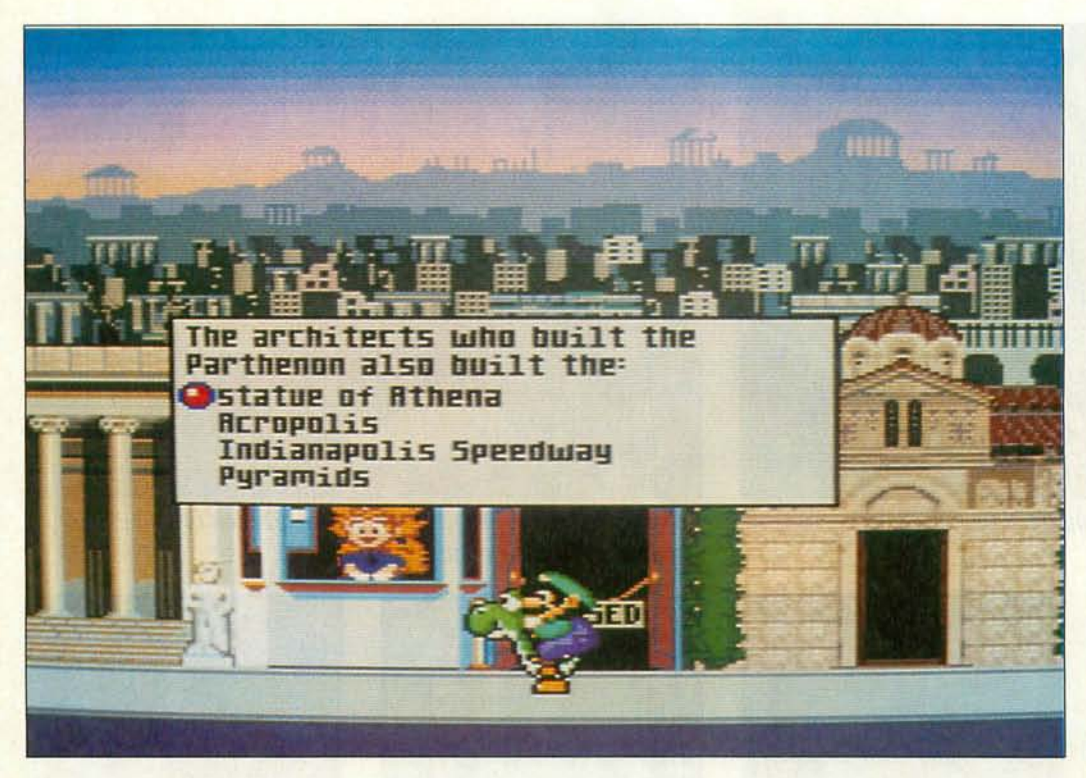
80% Grafik
40% Musik
57% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 70%





Schwebend ist der liebe Luchs allen überlegen. In der Luft ist der Comicheld praktisch unbesiegbar.



Wenn's in deutsch kommt, ist Mario is Missing ein prima Erdkundetrainer für Kids

SUPER NINTENDO

Nimm Unterricht

Mario is Missing

Was sich anfangs nach einem Jump'n'Run aus der Super-Mario-Serie anhört, entpuppt sich bei genauerer Betrachtung als reines Lernspiel. Das Thema ist hier Erdkunde. Wie der Titel schon verrät, spielt Ihr nicht mit Mario, sondern steuert seinen Bruder Luigi. Um den entführten Mario zu finden, löst Ihr Rätsel. Betretet Ihr einen Level, befindet Ihr Euch in einer fremden Stadt. Durch das Befragen von Passanten sollt Ihr nun herausfinden, wo Ihr seid. Wißt Ihr's, steuert Ihr auf einer Landkarte Euer Reittier Yoshi zu eben dieser Stadt. Die nächste Aufgabe ist das Finden von drei Kulturgegenständen. Diese wurden von den in der Stadt herumlungernden Koopas gemopst. Durch fleißiges Zerhüpfen bringt Ihr die Gegenstände an Euch. Diese tragt Ihr dann an die Stellen in der Stadt, an denen sie fehlen. Unterwegs sammelt Ihr Informationen zu den einzelnen Gegenständen. Bevor Ihr Euch der Fundsachen entledigt, stellt Euch Prinzessin Toadstool nämlich noch einige Fragen zum jeweiligen Objekt. Sind alle Kulturgüter wieder an Ihrem Platz, dürft Ihr die Stadt verlassen und die Rätsel beginnen an einem anderen Ort von neuem. Nach fünf Städten stellt sich ein Endgegner aus dem Koopa-Clan zum Kampf. Auch er wird in klassischer Mario-Manier zerhopst. Gesundheitspunkte oder Leben habt Ihr dabei nicht zu verlieren.



Mario is Missing ist eigentlich kein Spiel in unserem Sinne. Es enthält keinerlei Geschicklichkeitsanforderungen. Genausowenig ist taktisches Geschick gefragt. Geeignet ist das Erdkunderätsel fast nur für Kids im Grund- und Hauptschulalter. Man lernt, Länder und Städte auf einer Weltkarte zu lokalisieren, was für Sehenswürdigkeiten es in den einzelnen Weltstädten gibt, und daß man Bürgersteige zu benutzen hat. Zudem müßt Ihr Euch die wichtigsten Infos über die Sehenwürdigkeiten merken, um die Fragen beantworten zu können und einen Stadtplan lesen. Von einem steigenden Schwierigkeitsgrad fehlt jede Spur. Viel Mühe hat sich Nintendo bei der Umsetzung des Spiels nicht gegeben. Ihr steuert einen grün gefärbten Mario, der sich nach denselben Routinen bewegt, wie in *Super Mario World*. Nur wirklich lerneifrige oder neugierige Kinder verspüren bei *Mario is Missing* eine gewisse Motivation. Als Geschenk an den lernfaulen Nachwuchs ist das Modul jedoch zu empfehlen. Es hält sich zwar nicht deutsche Lehrpläne, fördert aber die Allgemeinbildung. *jb*









Ihr erkennt Städte, lernt Wissenswertes über Sehenswürdigkeiten und das Lesen eines Stadtplans



Spieletyp:

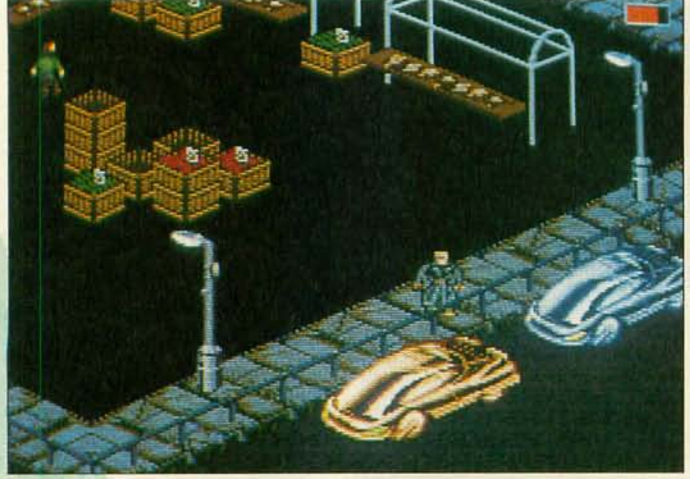
Hersteller: Nintendo
Testversion von: Nintendo
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort

Geeignet für: Einsteiger

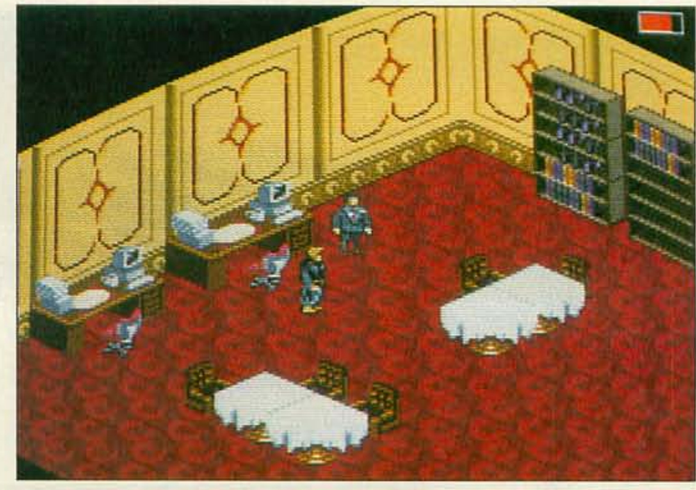
Ca.-Preis: 120 Mark

54% Grafik
60% Musik
30% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 61%

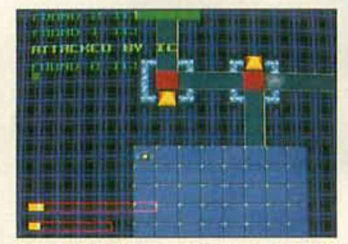


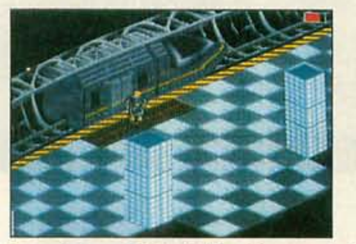
Markt & Technik: Mami fährt mit HighTech zum Einkaufen



Sogar höchst konservative Vampirfürsten arbeiten schon mit dem Pentium auf dem Schreibtisch









Die Erfolge Eurer Kämpfe, neue Errungenschaften und Fortschritte könnt Ihr auf dem Statusbildschirm verfolgen

Schattenboxen

Shadowrun

Wir befinden uns inmitten einer wilden Zukunftsvision, 50 Jahre nach der Wende zum neuen Jahrtausend: Die Straßen von Seattle sind ein heißes Pflaster geworden. Shadowrunner erledigen für die richtige Summe jeden Auftrag. Diese skrupellosen Typen kommen in den verrücktesten Farben, Formen und Gewichtsklassen vor: Von Cyborgs über Orks bis hin zu Zauberern ist hier alles und jeder vertreten. Nach einem Jahrhunderte währenden Schlaf sind die Schrecken des Mittelalters, die Zwerge, Trolle, Orks und Halbwesen unserer Alpträume zu neuem Leben erwacht und nehmen ihren erbitterten Kampf gegen die Fesseln der Technologie auf.

In Eure Hände wird das Schicksal und die Steuerung von Jake Armatage, einem Shadowrunner, gelegt. Jake erwacht mit Gedächtnisschwund und schweren Schäden an seinem im Gehirn integrierten Cybersystem. Eure Aufgabe ist es nun, Jakes Geschichte aus diversen Puzzlestücken zusammenzusetzen und ihn seiner Bestimmung zuzuführen. Ihr durchkämpft das Stadtgebiet Seattles auf der Suche nach Jakes Widersacher, dem gefürchteten Dämon Drake. In der gewitzten Mischung aus Adventure und Rollenspiel bestimmt Ihr die Formung Eures Heldensprites mittels eines Statusbildschirmes, auf dem durch Kampferfahrung gesammelte "Karmapunkte" in verschiedene Fähigkeiten investiert werden. Auf diese Weise können Widerstandskraft, Stärke, Charisma, Geschick im Umgang mit Waffen sowie magisches Können perfektioniert werden. Mit Nuyen, dem Zahlungsmittel der Zukunft, werden stärkere Waffen, Rüstung und neues Equipment für Euer Cybersystem erworben. Ihr könnt damit auch Söldner oder Decker anheuern und in Eure Dienste stellen. Decker besitzen die Fähigkeit, in Computersysteme einzudringen und dem System wichtige Informationen zu entlocken. Mit der entsprechenden Ausbildung könnt Ihr diese abgedrehte Reise auch selbst wagen.

gut

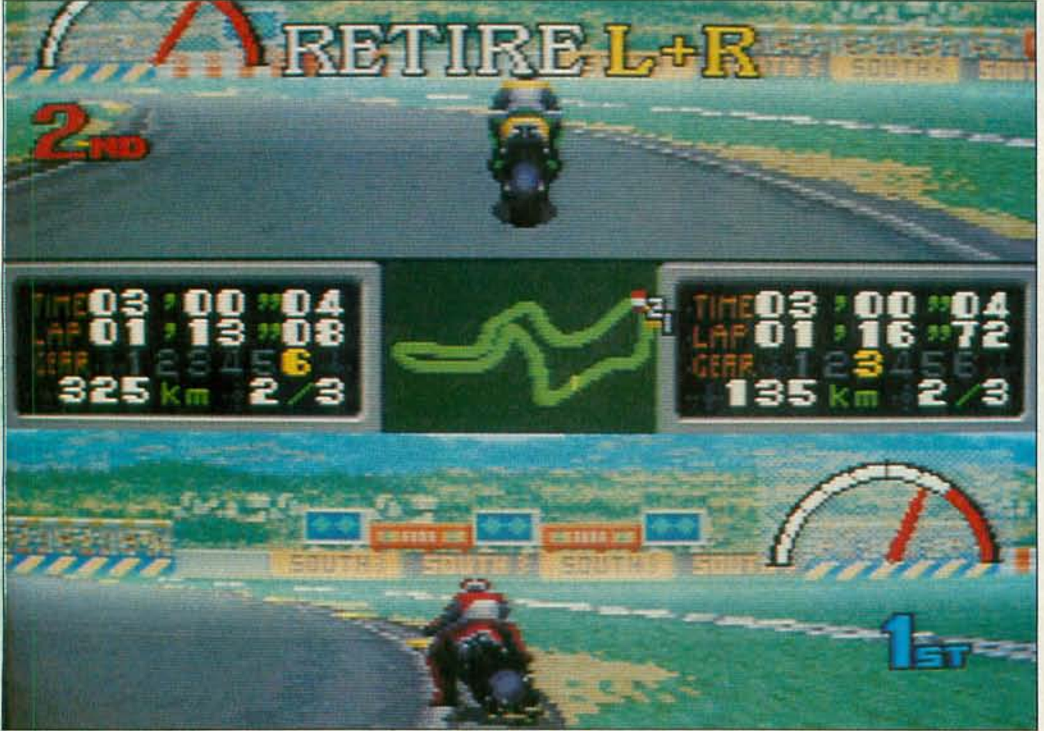
Obwohl die Atmosphäre des Buches und des Papierrollenspiels einigermaßen eingefangen wurde, kann das Videospiel wegen Längen im Verlauf und Umständlichkeiten bei der Steuerung nicht voll überzeugen. Aufgrund des immensen Spielumfangs dürfen kleine Lieblosigkeiten in der grafischen Gestaltung verziehen werden. Musikalisch ist alles im Lot: Spannend bis hintergründig fies werden die Szenarien passend unterlegt. Sieht man einmal von diversen Unzulänglichkeiten ab, bleibt ein für Konsolenverhältnisse recht ungewöhnliches Spiel mit "Bladerunnercharme", das alleine schon durch diese Tatsache Euer Interesse wecken sollte. *fh*

Spieletyp:
Hersteller: Data East
Testversion von: Bastion
Anzahl der Spieler: 1
Features: Batterie

Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis
Ca.-Preis: 130 Mark

69% Grafik
71% Musik
52% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 72%



Ob Reifenwechsel während des Rennens, oder Abdriften auf den Rasen, alles ist möglich

Easy Rider

GP-1

Die Nerven sind zum Zerreißen angespannt, die Augen auf die Startampel gerichtet, die Maschinen heulen auf, und Ihr habt nur ein Ziel vor Augen: Die Pole-Position zu erreichen und damit den Sieg zu erlangen. Da leuchtet das grüne Licht, und die Feuerstühle jagen über die Strecke. Mit dem Geruch von verbranntem Gummi in der Nase zieht Ihr an den ersten Gegnern vorbei, und schon startet die Jagd auf die Führungsposition.

So werdet Ihr Eure Rennen bei *GP-1* erleben. Jedesmal mit einem neuen Rekordversuch im Kopf. Vorher jedoch warten eine Reihe von Auswahlmöglichkeiten auf Euch. Ihr beginnt mit der Wahl des Motorrades. Sechs verschiedene Öfen der 500-ccm-Klasse sind im Angebot. Im Anschluß daran wählt Ihr ein Einzelrennen oder die Weltmeisterschaft, den Kurs und ob Ihr gegen den Computer oder einen Freund fahren wollt. Sollte Ihr Euch für einen menschlichen Gegner entschieden haben, beobachtet Ihr das Rennen auf einem geteilten Bildschirm. Somit haben beide Fahrer eine optimale Übersicht der Strecke. Nach dem Start heißt es dann Gas geben. Vor jeder Kurve zeigt ein roter Pfeil die Richtung an, damit Ihr Euch auf die entsprechenden Manöver vorbereiten könnt. Solltet Ihr Euch zu stark in eine Kurve legen, werdet Ihr von der Maschine geschleudert und Euch bleibt nichts anderes übrig, als den Hobel wieder anzuschieben und die Verfolgungsjagd neu zu beginnen. Mit Euren Siegerprämien des Grand Prix solltet Ihr nicht versäumen, Euer Motorrad zu tunen. Das ist aber leider nur mit entsprechend viel Geld möglich.

gut

Trotz der Vielfalt an Rennsimulationen für das Super Nintendo, handelt es sich um eine interessante Alternative zu den herkömmlichen Autorennspielen. Gerade das realistische Verhalten der Motorräder im Kurvenbereich überzeugte mich schnell. Einziges Manko an der ganzen Geschichte ist eigentlich nur, daß die Motorräder offensichtlich alle gleich schnell sind und sich auch in der Hubraumgröße nicht unterscheiden. Außer der 500-ccm-Klasse stehen leider keine anderen Maschinen zur Verfügung. Somit bleibt Euch keine andere Wahl, als Euer Motorrad mit viel Geld zu tunen, sei es das Fahrgestell zu verändern, den Motor zu vergrößern oder die Stoßdämpfer umzubauen. Besonders gelungen ist die Einblendung der unterschiedlichen Richtungsanzeiger. Damit könnt Ihr Euch darauf vorbereiten, ob Ihr durch eine scharfe oder eine leichte Kurve heizen müßt. Vorsichtig solltet Ihr bei Überholmanövern sein. Meistens zieht der Gegner genau in dem Augenblick auf Eure Seite, wenn Ihr neben ihm seid. Somit könnt Ihr Euren Ofen dann auch gleich aus der Botanik ziehen und wieder neu anschieben. *ma*







Nach der Auswahl des Kurses und der Maschine steht einem Einzel- oder Doppelrennen nichts mehr im Wege

Spieletyp:
Hersteller: Atlus
Testversion von: Game Express
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Batterie
Geeignet für: Einsteiger Fortgeschrittene und Profis
Ca.-Preis: 120 Mark

Wertung	%
Grafik	68%
Musik	55%
Soundeffekte	35%

SPIEL-SPASS: 69%

SUPER NINTENDO

Sombrero Wheels

Super Off Road

Mit dem Beinahe-Klassiker *Off Road* hat diese mit "*The Baja*" untertitelte Version nur noch Rudimentäres gemeinsam. Das Rennen um die glitzernden Pokale und die willigen Bikinimädchen läuft nicht mehr rundenweise auf einer in sich geschlossenen "Endlosbahn" ab, sondern Ihr fahrt eine mehr oder weniger kurvenreiche Strecke von einem Punkt A zum Ziel B. Als Pilot eines aufgemotzten Pickups rast Ihr über die staubigen Pisten des mexikanischen Hinterlandes. Beweist Ihr genug Geschick, die auf der Strecke liegenden Extras zu überrollen, seid Ihr in der Lage, während der Boxenstops Euer Gefährt für den turbulenten Straßenkampf zu rüsten. "Nitros" werden gezündet, um auf geraden Streckenabschnitten dem Vordermann die Rücklichter zu zeigen und "Shocks" helfen Euch, beim Rammen der Gegner weniger Schaden zu nehmen. Außerdem können Bremsen, Motorleistung und Beleuchtung des Fahrzeugs verbessert werden. Während des Rennens dient Euch die "Straße" nur als Richtlinie, Hindernissen ausweichen oder Abkürzungen nehmen, könnt Ihr auch querfeldein. Im unplanierten Gelände geht Eurem Hobel allerdings einiges an Geschwindigkeit flöten. Klingt einfach, wenn da nicht die lästigen Wochenend-Trike-Fahrer wären, die Euch ständig mit ihrer lahmen Mühle im Weg sind. Rempelt Ihr diese, hat das ihren Tod, Abzüge auf Eurem Ausrüstungskonto und einen Zuwachs auf dem Schadenbalken zur Folge. Gegen einen Freund könnt Ihr nur nacheinander getrennt fahren, wobei Ihr Zeit und Position Eures Kontrahenten aus der Vorrunde anhand seines mitfahrenden "Schattens" verfolgen könnt. Insgesamt ist es möglich, in vier Kurs- und Qualifikationsvarianten über die Ziellinie zu sausen und sich danach in die Bestenliste einzutragen. Vor einer jeden Strecke gibt's altkluge Tips von Profis.

gut

Schade, daß man in der Zwei-Spieler-Option auf einen Split Screen verzichtet hat. Macht das Spiel schon alleine einen Höllenspaß, wäre das direkte Gerangel mit einem Opponenten aus dem Freundeskreis der wahre Knüller gewesen. Die "Schattenspieler-Funktion" läßt leider nur einen sehr geringen Ansporn in Sachen Konkurrenzdenken zu. Die Bremsen aufzurüsten, könnt Ihr getrost vergessen, da man das ganze Spiel über nur vollen Stoff gibt. Trotz Geldabzug bei einem Crash ist es insgesamt zu einfach, schnell an viel Kohle zu kommen. Grafik, Sounds und Musik sind einfach nur "olé!", die etwas ruppige Steuerung geht auch okay, da bei der Querfeldeinhatz Feinarbeit nicht angesagt ist. *fh*

Spieletyp:

Hersteller: Tradewest
Testversion von: Allan
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Paßwort, Highscore-Liste
Geeignet für: Einsteiger Fortgeschrittene und Profis
Ca.-Preis: 120 Mark

71% Grafik
69% Musik
65% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 76%



Mit dem Pickup-Truck querfeldein durch Pfützen, Schlamm und unwegsames Gelände



Spread your little wings and fly away: Den Trike-Fahrer ereilt das Schicksal des Langsameren



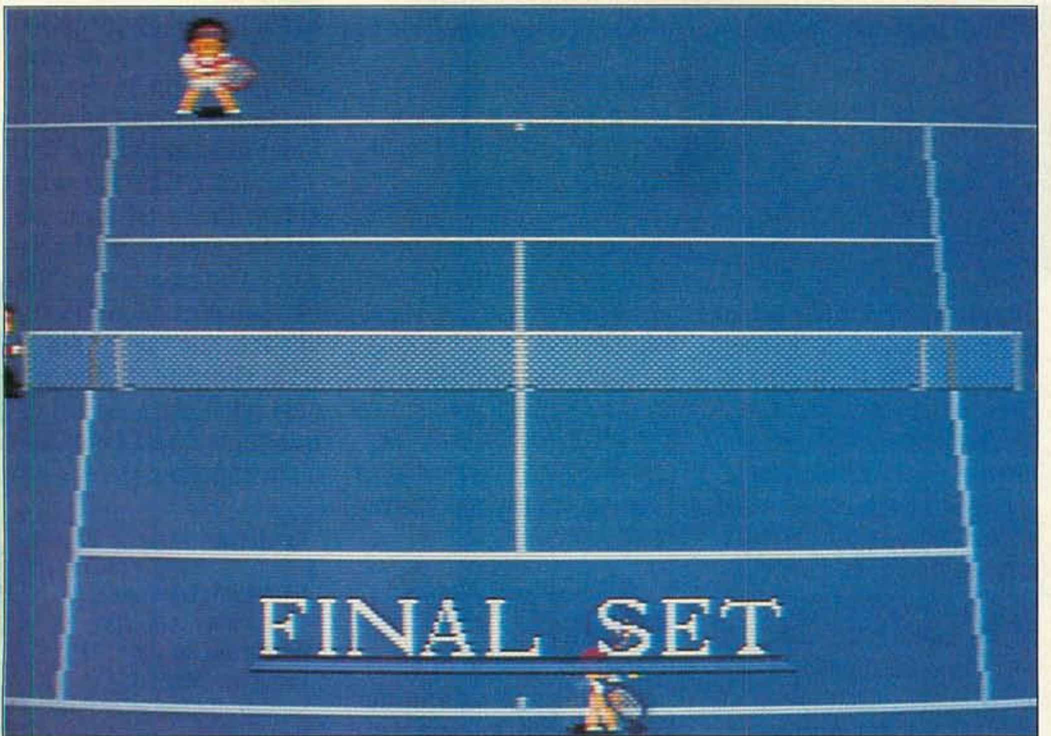
Mit genügend Kohle könnt Ihr Eure Schüssel fein ausstatten


Zündet Nitros, um an den Computer-Gegnern vorbeizuziehen



Der blonde Strahlemann zeigt Euch den Streckenverlauf


Vorbei an kümmerlichen Steinbehausungen durch die Pampa



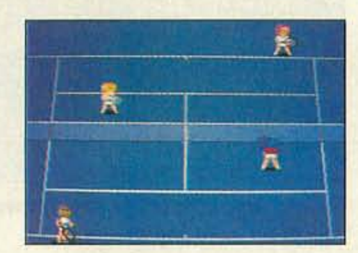
Da alle Spieler einen Helm tragen, scheint Tennis doch recht gefährlich zu sein

Platsch!

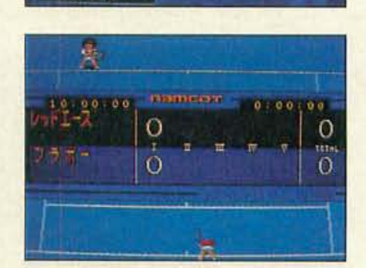
World Court Tennis

Mit Tennisspielen scheint der Markt offensichtlich noch lange nicht gesättigt zu sein. Immer wieder entwickeln die Softwarefirmen neue Ideen, wie der weiße Sport neu umgesetzt werden kann. So sind bei *World Court Tennis* eine Reihe untypischer Annimationen und Soundeffekte im Spielverlauf zu finden. Beispielsweise kann es Euch passieren, daß der Ball in einen nahegelegenen Teich fällt und sich beim Eintauchen in das kühle Naß mit einem freundlichem "Platsch" verabschiedet. Trefft Ihr Euren Gegner direkt an den Fingern, so reibt er sich vor Schmerz die Hand und guckt recht traurig.

Wie bei Spielen dieser Art üblich, beginnt Ihr in einem umfangreichen Menü Eure Mit- oder Gegenspieler einzugeben. Zur Auswahl stehen eine Reihe unterschiedlicher Gegner. Ihr könnt Einzel- oder Doppelspiele wählen, wobei Ihr angeben müßt, ob Ihr alleine gegen den Computer spielen möchtet. Solltet Ihr mehr Spaß daran haben, ein Match mit drei Freunden zu bewältigen, ist das auch kein Problem. Da bis zu vier Spieler gleichzeitig antreten können, steht einem sportlichen Nachmittag im Freundeskreis nichts mehr im Wege. Nach weiteren Einstellungen wie Spielstärke, Anzahl der Gewinnsätze, Court-Wahl, Turnier oder ein einzelnes Spiel, steht Ihr schon auf dem Platz. Aufgeschlagen wird vom unteren Bildschirmrand. Bei der Ansicht von schräg oben wird es Euch schon nach einer kurzen Übungsphase gelingen, die Bälle des Gegners zu retournieren, und das ein oder andere Spiel zu gewinnen. Sollte Euch das Match auf einem normalen Platz zu langweilig werden, könnt Ihr auch in die Halle wechseln oder Euer Spiel in einem japanischen Garten austragen.







Auch Statistiken, Turnierlisten, und Zwischenstände lockern die einzelnen Einzel- oder Doppel-Sätze auf

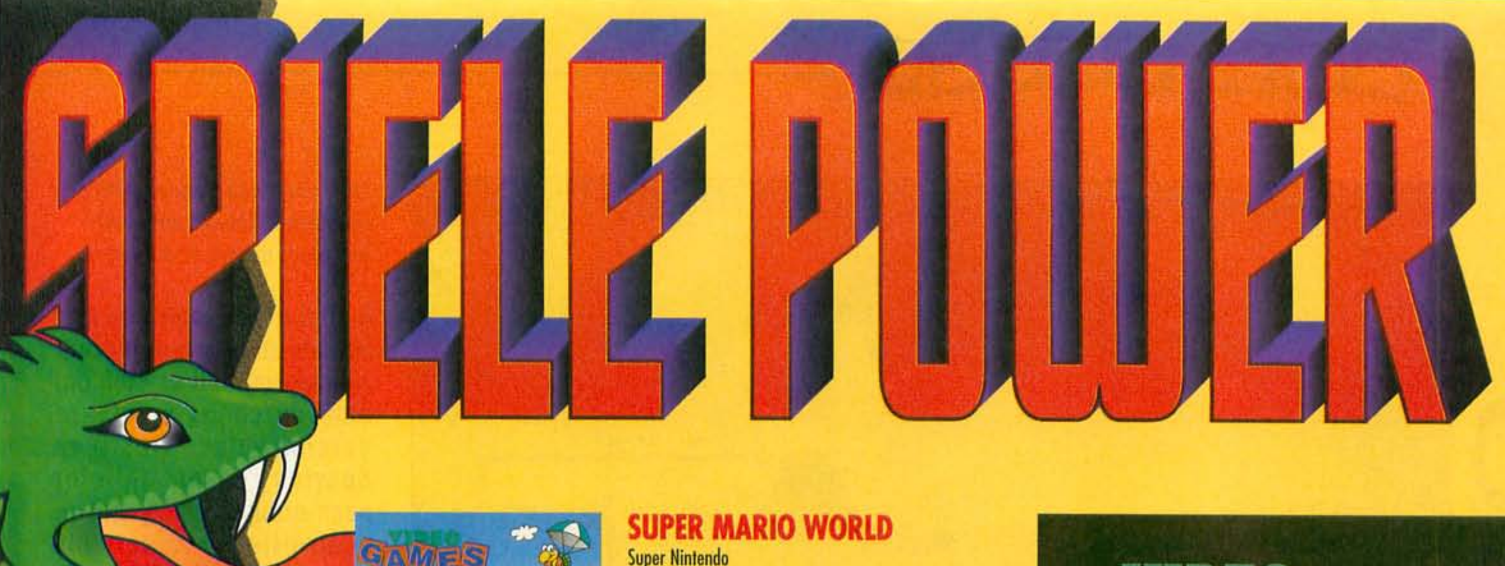
geht so

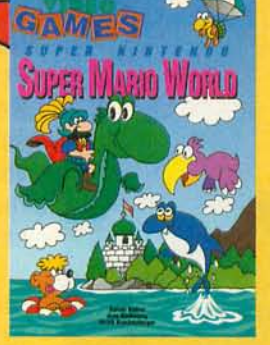
Als reine Tennissimulation würde ich *World Court Tennis* zwar nicht gerade bezeichnen, aber eine witzige Alternative zu den puren Tennisspielen ist es mit Sicherheit. Die Steuerung ist etwas gewöhnungsbedürftig, aber schon nach einigen Trainingsrunden wißt Ihr, wie der Hase, sorry, der Ball läuft. Besonders viel Spaß bringen die lustigen Einlagen der einzelnen Spieler, wenn sie beispielsweise nach dem Ball hechten, sich dabei aber oftmals auf die Nase legen. Wenn Ihr jedoch auf reinen Tennissport steht, solltet Ihr Euch eher eine andere Simulation besorgen, da dieses Spiel anscheinend mehr als witzige Unterhaltung gedacht ist. Wenn ich mir die Spieler so ansehe, erinnern diese mich eher an Figuren aus *Super Bomberman*, als an berühmte Tennisasse. *ma*

Spieletyp:
Hersteller: Namcot
Testversion von: Game Express
Anzahl der Spieler: 1 bis 4
Features: Paßwort
Geeignet für: Einsteiger Fortgeschrittene und Profis
Ca.-Preis: 120 Mark

63% Grafik
48% Musik
58% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 61%





SUPER MARIO WORLD

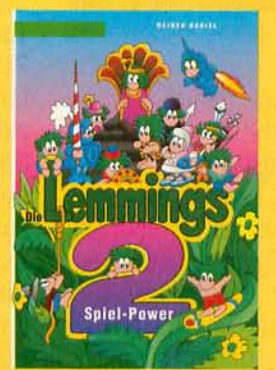
Super Nintendo

Rainer Babiel, Ulrich Krockenberger, Jens Matheuzig

Hier muß nicht viel gelesen werden: Raffiniert montierte, farbige Bilder ergeben ein vollständiges Sprung- und Steuerungs-ABC für Mario und Yoshi. Alle Levels werden komplett gelöst. Dieses Buch garantiert den siebten Jump'n'Run-Himmel!

1993, ca. 150 Seiten

ISBN 3-87791-**453**-5, DM19,80



DIE LEMMINGS 2 SPIEL-POWER

PC und Amiga

Rainer Babiel

Um endlich wieder ruhig schlafen zu können, will man doch auch im schwierigsten Level wenigstens einen grünhaarigen Wicht retten, oder? Also, her mit diesem farbigen Spiel-Power-Buch, und die Goldmedaillen winken. Uff!

1993, ca.150 Seiten

ISBN 3-87791-**494**-2

DM 19,80



ADVENTURES

Rainer Babiel and friends

Ein Genre-Buch der Spitzenklasse, die besten Adventures, die neuesten Adventures, Tips, Tricks, Lösungen, Stories etc. etc. Einfach alles, was der Adventure-Spieler braucht, um ganz vorne dabei zu sein.

Indiana Jones 4, Kings Quest 6, Alone in the Dark, Monkey Island 2, Kyrandia, Larry 5, Sherlock Holmes u.v.a.

Juli 1993, ca. 220 Seiten

ISBN 3-87791-**472**-1

DM 24,80



DIE ...QUEST-SPIELE-POWER

PC/Amiga/ etc.

Christian Rogge

Das Buch zu den Sierra-Dauerbrennern! Kings Quest I-VI, Space Quest I-V, Police Quest I-III, Eco Quest I-II, Quest for Glory I-III.

Juli 1993, ca. 220 Seiten

ISBN 3-87791-**500**-0

DM 24,80

DIE X-WING-PILOTEN-POWER

PC

Richard Eisenmenger

Star-Wars- und X-Wing-Fans, Ihr braucht dieses Buch! Das Spiel ist nicht leicht. Hier hilft Euch ein galaktischer Profi.

1993, ca. 220 Seiten

ISBN 3-87791-**443**-8

DM 24,80

VIDEO GAMES

Eva Hoogh

SUPER NINTENDO

THE LEGEND OF ZELDA III

The Legend of ZELDA III

Super Nintendo.

Eva Hoogh

Das tolle Buch zum Kultspiel. Zelda-Fans kommen voll auf ihre Kosten. Die Story wird detailliert erzählt, alle Rätsel werden gelöst, beste Kampfstrategien vorgeschlagen und viele Extras gefunden. Link besteht erfolgreich sein neuestes Action-Adventure. Hyrule, wir kommen! 1993, 250 Seiten,

ISBN 3-87791-**413**-6, DM 29,80

IN VORBEREITUNG

Die neue Mega-Drive-Spiele-Power

Die besten Spiele des Sega Mega Drive, brandaktuell serviert.

GESAMTKATALOG

Bitte senden Sie mir den Markt&Technik Gesamtkatalog kostenlos zu.

Vorname, Name

Straße, Nummer

VG/SP 2

PLZ, Ort

Markt&Technik Buch- und Software Verlag GmbH & Co., Hans-Pinsel-Str. 9b, 85540 Haar



Markt&Technik-Fachbücher erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler, im PC-Fachhandel und in den Computer-Abteilungen der Warenhäuser!





Trotz der guten Vorlage wird es wahrscheinlich wieder nicht gelingen, ein Tor zu schießen

Frostig

Ice Hockey

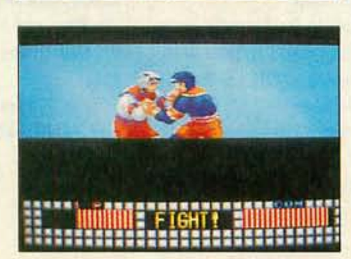
Eishockey entwickelt sich zu einem immer populärer werdenden Sport in Deutschland. Nach Electronic Arts und anderen stürzt sich jetzt Jaleco auf die frostige Spielfläche. Nach einigen reichhaltigen Menüs, in denen Ihr die Mannschaften, Spielstärken und Spielzeiten einstellt, könnt Ihr Euch erstmals auf das Eis wagen. Bevor Ihr es jedoch wagen könnt, in der Meisterschaft mitzuspielen, solltet Ihr einige ausgiebige Trainingsstunden absolvieren. Hierbei stehen Euch drei Möglichkeiten zur Auswahl. Als erstes dürft Ihr Euer Geschick bei Strafstößen beweisen. Ihr lauft mit dem Puck auf das Tor zu, und versucht die Scheibe im Netz des Gegners unterzubringen. Nach einem mehr oder weniger erfolgreichem Abschluß solltet Ihr Eure Kräfte mit einem Gegner messen. Wie beim Eishockey üblich, gibt es richtige Schlägereien, die vor einem Spiel ausführlich trainiert werden sollten. Denn wenn Ihr Euch erst einmal auf dem Eis befindet, gibt es kein Zurück. Solltet Ihr die ersten Erfahrungen auf dem Gebiet der Prügeleien gemacht haben, könnt Ihr Euch an Euer erstes Trainingsspiel heranwagen. Wählt in der ersten Zeit einen leichten Trainingspartner, um die richtige Spieltaktik zu finden und genügend Spielpraxis für die Wettkämpfe zu sammeln. Sobald Ihr Euch sicher genug für die Turniere fühlt, wählt Ihr Eure Gegenmannschaften aus. Anschließend beginnt die große Schlitterpartie auf dem Eis. Nach dem Anstoß gibt es für Euch nur einen Weg, nämlich den zum gegnerischen Tor. Austricksen könnt Ihr den Torwart allerdings nur, wenn Ihr ihm durch die Beine schießt, da er sonst nicht zu schlagen ist.

geht so

Leider ist es Jaleco mit diesem Spiel nicht gelungen, eine gleichwertige Simulation zu Electronic Arts Hockey zu programmieren. Jedoch handelt es sich um eine durchaus spielbare Version des frostigen Sportes, da die Spieler nach einiger Übung gut zu kontrollieren sind. Als Nachteil empfinde ich die Probleme bei Torschüssen. Selbst wenn Ihr es geschafft habt, Euch passend vor dem Tor zu positionieren, gelingt es nur in den seltensten Fällen, den Torwart zu überlisten. Andererseits ist es für den Gegner auch nicht einfach, die Gummischeibe in Eurem Tor unterzubringen. Das Prügeltraining durchzuführen, kostet nicht nur Fingerfertigkeit, sondern auch Nerven, da es nahezu unmöglich ist, Euren Gegner zu schlagen. Ebenso dauert es eine längere Zeit, sich für die Strafstoßrunden zu begeistern, da es auch hier nur sehr selten klappt, die Scheibe durch die Beine des gegnerischen Torhüters zu schießen. Einfacher wird das Spiel allerdings, wenn Ihr im Zwei-Spieler-Modus gegen einen Freund spielt, da dieser eher einen Fehler macht, als der Computer. *ma*







Nach der Auswahl der unterschiedlich starken Mannschaften solltet Ihr das Prügeln und die Strafstöße trainieren

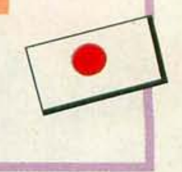
Spieletyp:



Hersteller: Jaleco
Testversion von: O.I.T.
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: –

Geeignet für: Einsteiger Fortgeschrittene und Profis
Zirka-Preis: 120 Mark

58% Grafik
30% Musik
28% Soundeffekte



SPIEL-SPASS: **55%**

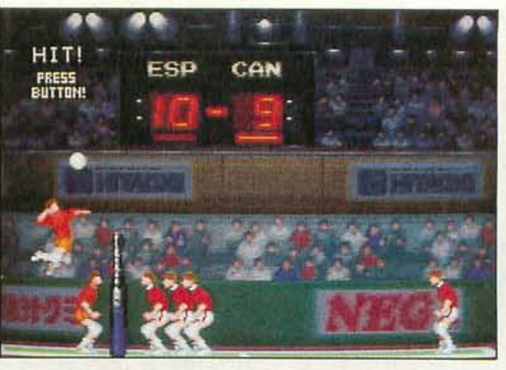
Trödelball

Violent Sniper

Eine der seltensten auf Konsolen vertretenen Sportarten dürfte wohl Volleyball sein. Nach einer Auswahl aus den verschiedenen Mannschaften beginnt Ihr Euer Spiel mit dem Aufschlag. Leider sind die Mannschaften und einzelnen Optionen nur sinnvoll zu wählen, wenn Ihr japanisch lesen könnt. Eine gute Übersicht verspricht die scrollende Seitenansicht. Durch Drücken entsprechender Tasten werft Ihr den Ball hoch und durch nochmaliges Betätigen fliegt der Ball über das Spielfeld. Auf der anderen Seite des Netzes setzt der Gegner natürlich alles daran, den Ball zu retournieren. So geht das ganze Hin- und Hergepreller von der einen Seite zur anderen, bis sich irgendeine der beiden Mannschaften einen Fehler erlaubt. Nach 15 Punkten ist der Satz beendet, und Ihr freut Euch wie die Schneekönige oder stürzt wegen einer Niederlage in tiefe Depressionen.

na ja

Die Firma Video System scheint noch nicht mitbekommen zu haben, daß es bei den meisten Sportspielen um Geschwindigkeit geht. Hierbei dachten sich die Entwickler offenbar, daß ein Ball mindestens eine Minute in der Luft bleiben muß, bevor er bei dem Gegner aufkommt. Spieltechnisch gesehen ist nichts Besonderes zu bemerken, da die Spieler nur baggern, blocken, prellen oder schmettern können. Alle vier Variationen sind leider nur mit einer Taste auszuführen. Somit stellt sich gleich die Frage, ob das Super Nintendo wirklich nur einen Knopf besitzt? Außerdem ist es schon schwer, sich durch die einzelnen Optionen zu arbeiten, da aber auch wirklich alles in japanisch erklärt ist. Das ist eben der Nachteil bei Importen. Alles in allem wirklich nur für ausgesprochene Fans. *ma*



Action ohne Satisfaction! Sieht schneller aus als es in Wirklichkeit ist

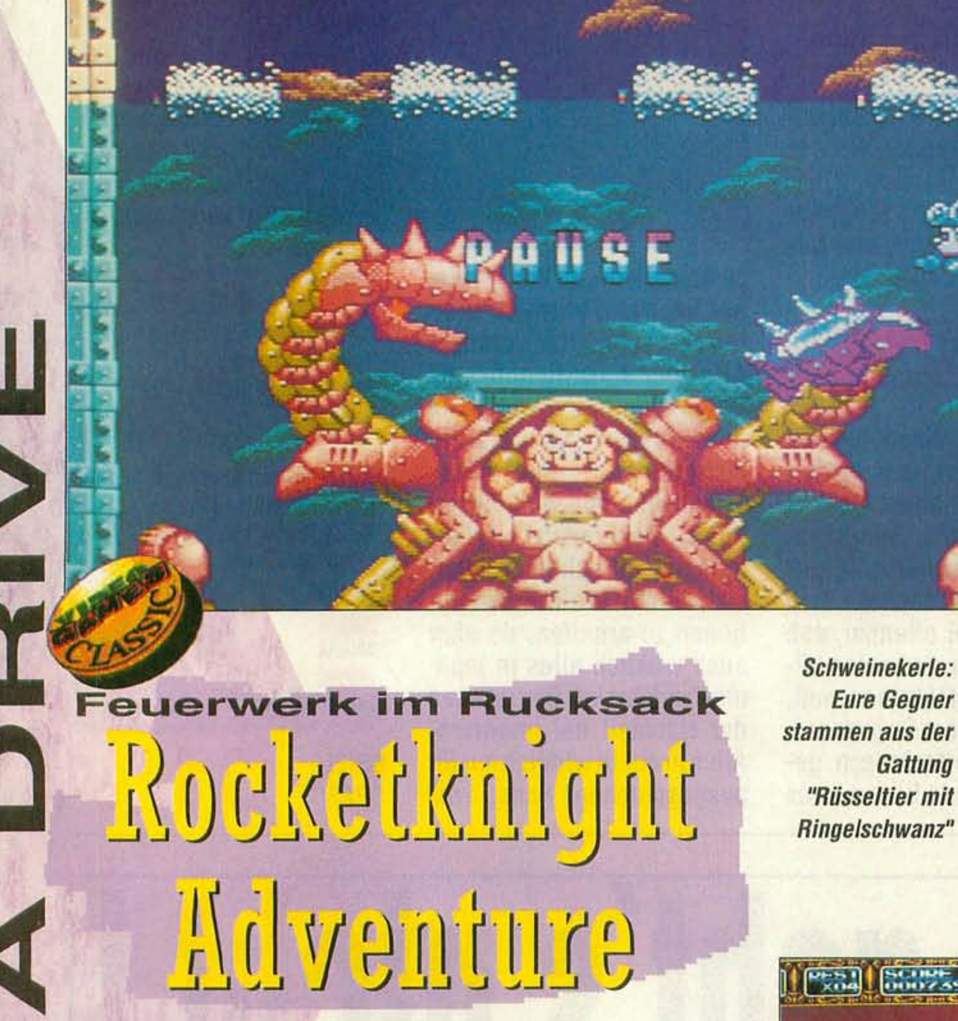
Spieletyp:   

Hersteller: Video System
Testversion von: O.I.T.
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: –

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Zirka-Preis: 140 Mark

38% Grafik
21% Musik
18% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 31%



Tolle Gegner und viel Abwechslung machen Rocketknight Adventures zum Spitzentitel

Feuerwerk im Rucksack

Rocketknight Adventure

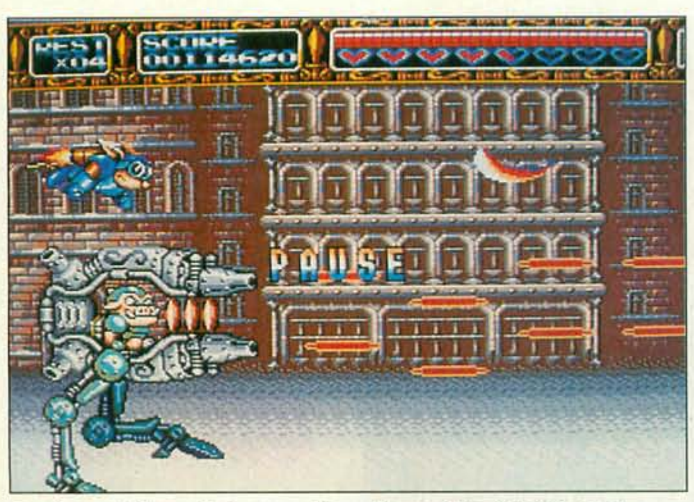
Ritter sind auch nicht mehr, was sie einmal waren. Nutzten die Recken der ersten Stunde noch Pferdestärken (in lebendiger Form) zur schnelleren Fortbewegung, muß heutzutage schon ein hochtechnisierter Raketenrucksack herhalten. *Rocketknight Adventures* ist ein fast klassisches Jump'n'Run mit Action-Einlage. Die Betonung liegt jedoch ganz klar auf Geschicklichkeits-Anforderungen. Ihr steuert den Raketenritter in Seitenansicht durch sehr abwechslungreiche Levels und verdrescht die feindlichen Schweine mit den Wellen Eures magischen Schwerts. Haltet Ihr den Prügelknopf länger gedrückt, lädt sich ein Energiebalken auf. Ist dieser vollgelaufen, führt Ihr beim Loslassen der Taste eine "Dash-Attacke" aus. Je nach Steuerkreuz-Kommando schießt Ihr mit gezücktem Schwert vorwärts, nach oben oder schräg oben. Tummelt Ihr Euch in einem Wasser-Level, darf auch mit Raketenantrieb abgetaucht werden. Die Dash-Attacke nutzt Ihr zum Demolieren von Feinden, zur schnelleren Fortbewegung oder zum Erreichen entlegener Level-Zonen. Da der Rocketknight zur Gattung der Nager zählt, hat er freilich auch den dazugehörigen Rattenschwanz. Mit Ihm klammert Ihr Euch kopfüber an Balken, Trägern und Ästen fest. Extras zur Auffrischung der Lebensenergie und zusätzliche Leben findet Ihr meist außerhalb des aktuellen Bildausschnitts – wer weiß, wo sich die Bonusgegenstände befinden, erreicht sie leicht per Raketenzündung. Äpfel bringen Euch eins von acht Energie-Herzen zurück, eine Bananenstaude gleich mehrere. Ab und zu lächelt Euch auch ein "1up" entgegen. Die Extras sind fairerweise meist vor oder direkt nach schweren Stellen zu finden. In den *Rocketknight Adventures* wimmelt es nur so von Zwischen- und Endgegnern. Oft ist es nicht mal auszumachen, ob's ein Endgegner ist. Jeder davon verlangt natürlich nach seiner eigenen Spezialbehandlung. Neben einer Unmenge von neuen Ideen findet sich aber auch der eine oder andere "Kenn' ich doch"-Gegner. Bei Konami hat

Schweinekerle: Eure Gegner stammen aus der Gattung "Rüsseltier mit Ringelschwanz"

Geniale Idee: Im Spiegelsee seht Ihr, wohin Ihr springen müßt



Die Luftabwehr der Schweinestadt ist auf Zack



Gradius und Nemesis lassen grüßen: Konami klaut bei Konami.

man jedoch feste Prinzipien: Wenn schon irgendwas geklaut wird, dann bitteschön nur bei Spielen aus dem eigenen Hause. Ob Ihr nun einen zum bemannten Walker umfunktionierten *Nemesis*-Endgegner zerpflückt oder in *Super Probotector*-Manier an einem Luftschiff herumhangelt, die Quelle der Idee sitzt immer bei Konami. Zum Spiel gibt's fetzigen bis theatralischen Sound, der dem aktuellen Geschehen angepaßt ist.



Schön zu sehen, daß sich Konami wieder auf dem Weg der Besserung befindet. Nach *Intergalactic Ninja* hatte ich ja schon grobe Befürchtungen. *Rocketknight Adventures* stellt sich schon nach den ersten Spielminuten als Highlight heraus. Es ist nahezu unfaßbar, wieviel Abwechslung Konami in das Modul gepackt hat. Rennen, Fliegen, Hangeln, Schwimmen, Springen und Raketen-Sprints wechseln sich derart geschickt ab, daß keine Langeweile aufkommt. So sind wir's aus dem Hause Konami gewöhnt, so lieben wir's. Abgefahrene Ideen wie der Level mit dem spiegelnden Säuresee oder der Fisch-Endgegner machen die *Rocketknight Adventures* zusätzlich spannend und motivierend. Daß die Grafik stellenweise unter einem bösen Flackern leidet, doch um so unangenehmer auf: Keine Batterie, kein Paßwort! Kommt Ihr an einer Stelle einmal nicht weiter, müßt Ihr das Mega Drive schon eigeschaltet lassen, um bei erneuten Spielgelüsten nicht ganz von vorne anfangen zu müssen. Daß die Batterie irgendwelchen Sparmaßnahmen zum Opfer fiel, ist ja noch einzusehen, ein Paßwort hätte aber mit geringem Aufwand zu machen sein sollen. Trotz des Ärgers über das fehlende Paßwort schaffte *Rocketknight Adventures*



Etliche Rätsel wie "Wo geht's lang?" würzen das Spiel

wird meistens von der gebotenen Action übertüncht. Ansonsten verdient die grafische Gestaltung der Hintergründe und Gegner volles Lob. Von ein paar fiesen Rücksetzpunkten einmal abgesehen ist die Spielbarkeit von *Rocketknight Adventures* beispielgebend für zukünftige Jump'n' Runs. Nach unfairen Stellen könnt Ihr lange suchen. Eine ausgefeilte Steuerung und eine freundliche Kollisionsabfrage machen das Spiel über die gesamte Distanz sehr fair. Auch Einsteiger sind sicher nicht frustriert. Ich habe seit *Sonic 2* nicht mehr so viel Spaß und Spannung mit einem Jump'n'Run gehabt. Bei der hohen Güte des Spiels fällt ein Manko je- ganz locker den Sprung über die 80%-Hürde. Jump'n'Run-Fans sollten unbedingt zugreifen. Eine solche Perle gibt's wahrscheinlich länger nicht mehr. *jb*

Feucht-fröhlich: Ihr hangelt auch beiden Seiten des Wasserfalls

An den meisten schweren Stellen warten freundliche Extras. So auch hier beim Fisch-Endgegner.



Ein Endgegner? Nein, dieser Kerl wartet zwischendurch

Spieletyp:

Hersteller: Konami
Testversion von: Konami
Anzahl der Spieler: 1
Features: 2 Schwierigkeitsgrade
Geeignet für: Einsteiger Fortgeschrittene und Profis
Zirka-Preis: 130 Mark

Wertung	
Grafik	79%
Musik	82%
Soundeffekte	56%

SPIEL-SPASS: **83%**

MEGA DRIVE

MEGA DRIVE



Wer sich in die untertunnelte Stadt wagt, sollte seine Landkarte griffbereit halten

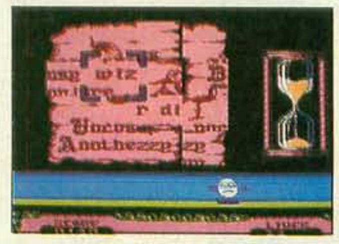
Weichgekocht
Dizzy

Codemaster präsentiert Dizzy neben der 8-Bit-Nintendo-Variante auch als 16-Bit-Modul fürs Mega Drive. Das Spiel selbst ist weitgehend identisch – freilich mit einer feineren Bildschirmauflösung, mehr Farben und einem standesgemäßem Sound. Stimmungsvoll wirken die Hintergründe mit 3-D-Effekt, die wechselnden Tageszeiten mitsamt Dämmerung oder die gelegentlichen Regenschauer. Das Grübel-Adventure startet in Dizzys Baumhaus, in dem der sympathische Eierkopf Schlüssel, Proviant und weitere nützliche Gegenstände aufbewahrt. Was Dizzy für die Befreiung der kleinen Daisy mit sich rumschleppen soll, sei wohl überlegt. Der Eiermann kann nämlich lediglich drei Objekte einsacken. Auf seinem Weg sammelt Dizzy 250 Zaubersterne, die ihn mit magischer Energie versorgen. Nur wenn Dizzy alle Sterne findet, ist er für die Entscheidungsschlacht auf Zaks' Wolkenschloß gerüstet. Beim Einspielen hilft Euch ein "Zauberfinger" auf die ersten Sprünge: "Achtung, dort ist ein Schlüssel – hier ist eine Tüüür!" Dizzys Stamm, die Yolkfolks, bewohnen in einem dunklen Wald hoch in den Bäumen ein geheimes Baumdorf. Doch an diesem Morgen erwacht Dizzy in einem verlassenen Dorf. Vor dem Haus erwartet Dizzy die heimatliche Treppenwelt – an jedem Ende ein schier unüberwindliches Hindernis. Auch wenn Dizzy recht munter durch die Landschaft hopst, der Versuch, Gegner in Jump'n'Run-Manier plattzudrücken, scheitert. Um an einem wildgewordenen Nashorn, der Palastwache oder an einer fleischfressenden Pflanze vorbeizukommen, muß man sich schon etwas einfallen lassen. In der komplett untertunnelten Stadt der Unterwelt-Visagen leistet beispielsweise ein Sack Bestechungsgelder gute Dienste – den fiesen Piraten Blackheart beschäftigt man vorzugsweise mit einer Pulle Rum. Für Ausflüge unter Wasser braucht Ihr einen langen Atem – oder ein Sauerstoffgerät. Dort durchsucht Ihr Wracks und reitet auf Luftblasen im Sonic-Tempo zurück an die Oberfläche.









Dizzy auf der Suche nach den vorschollenen Bewohnern seines verträumten Baumdorfs



Kein Spiel für Klopper- und Ballerfans – eher etwas für unsere Dichter und Denker! Da sind Bilder-Puzzles, in einem knappen Zeitlimit zusammenzusetzen und Plattformen mit Haken und Ösen und geschickt befestigten Seilen zu besteigen. Die witzigen Figuren und die Handlung sprechen besonders auch die jungen Videospieler an. Das Eiervolk strotzt ja auch vor originellen Typen: das Punk-Ei Denzil mit Sommerbrille, Walkman und Baseballmütze, das verträumte Hippie-Ei Dylan mit Stirnband oder das Cheerleader-Ei Daisy. Kinderleicht ist Dizzy allerdings nicht: An manchen Stellen kommen selbst gestandene Profis ins Grübeln. Auf eine Continue-Funktion haben die Spiele-Designer leider verzichtet. *mn*

Spieletyp:
Hersteller: Codemaster
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1
Features: –

Geeignet für: Einsteiger und Profis
Ca.-Preis: 130 Mark

73% Grafik
65% Musik
40% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 69%



Koboldalarm auf allen Etagen: Schneebrüderchen Nick verpaßt den hitzigen Teufelchen einen eiskalten Händedruck

Schneegestöber

Snow Bros.

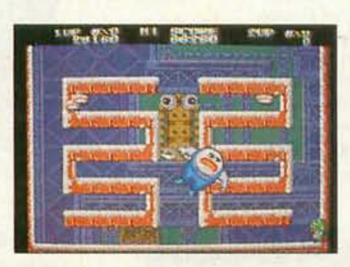
Die zwei Schneemannbrüder Nick & Tom haben eher menschliche Regungen und damit auch humane Probleme. Ihre Angebetete, übrigens mal wieder eine Prinzessin mit eher fleischlichen Formen, ist natürlich entführt worden. Ein echter Schneemann macht sich selbstredend sofort auf die Suche, bevor er vor Kummer dahinschmilzt. Doch ehe die beiden sich an ihrer Angebeteten erwärmen können, müssen sie etliche Tüftellevel bewältigen und unfreundlich gesonnene Hitzköpfe überwältigen. Dabei wird nach einer mit dem Spielprinzip von *Parasol Stars* stark verwandten Weise vorgegangen: Am unteren Bildschirmrand beginnend ist es Euer Ziel, die den Screen unterteilenden Etagen von Bösewichtern verschiedenster Machart zu säubern. Dazu bewerft Ihr die glühenden Teufelchen, feuerspuckenden Drachen, rennenden Rüpel, fliegenden Zauberer und granatenwerfenden Sumo-Ringer solange mit Schnee, bis sie zu einem massiven Ball anwachsen, der dann auf noch verbliebene Feinde geschleudert werden kann. Einige von ihnen hinterlassen Energie- und Waffenextras, mit einem Spezialtrunk wachst Ihr sogar zum fliegenden "Super-Schnee-Bruder" heran, der Gegner dann einfach durch Berührung ausschalten kann. Nach bewältigten Abschnitten erwartet Euch jeweils ein gewaltiger Endgegner, dessen Oversize-Format Ihr mit geschickten Taktiken begegnen solltet.

gut

Was niedliche Bonbongrafiken anbetrifft, sind die zuckersüßen Japaner einfach unschlagbar. Keine Farbe ist ihnen zu bunt und kein Kontrast zu schrill. Trotz geringer Größe sind die Charaktere von Freund und Feind liebevoll gestaltet und witzig anzusehen.

Bewegen sich oft bis zu fünfzehn Sprites samt ihrer Wurfgeschosse über die Mattscheibe, so ist doch nicht das kleinste Ruckeln festzustellen. Die einprägsame musikalische Untermalung paßt mit ihrem bunt lautmalerischen Ohrwurm-Charakter ideal zum optischen Gesamterscheinungsbild.

Schön, daß im Zeitalter hochgeschraubter CD-Technologien mit aufgebohrten Grafiken und Minimal-Spielinhalten, noch einfachste Spielprinzipien durch bloßen Spaß begeistern können. Die *Snow Bros.* sind ein gelungenes Beispiel für elementare Freuden ohne großen Aufwand. Mit dem richtigen Schwierigkeitsgrad versehen, begeistert die muntere Schneeballschlacht obendrein durch Continues und ein viel Ärger ersparendes Paßwortsystem. Sicher sind die *Snow Bros.* nicht jedermanns Sache, doch ehemalige Schneemann-Architekten und Freunde des unkomplizierten Zeitvertreibs sollten unbedingt zugreifen. *fh*











Zum "Super-Schnee-Bruder" aufgeblasen, seid Ihr mit so großer Macht versehen, daß Ihr sogar den Endgegnern Mores lernen könntet



Spieletyp:

Hersteller: Tengen
Testversion von: O.I.T.
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Paßwort, Continue
Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Zirka-Preis: 120 Mark

69% **Grafik**
76% **Musik**
60% **Soundeffekte**

SPIEL-SPASS: 75%

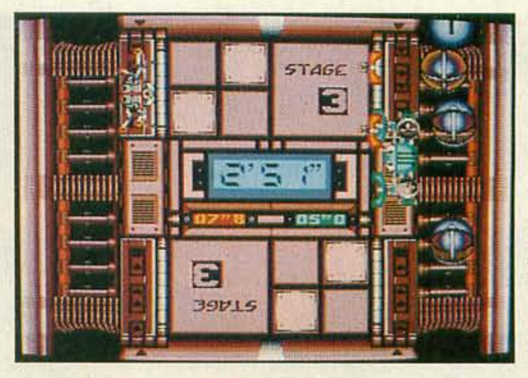
MEGA DRIVE

Bala bala
Ball Jacks

Schöne Aussichten für die Zukunft: Im Jahre 7650 soll es keine Kriege mehr geben, doch die "sportliche" Äquivalente der Konfliktbewältigung ist nicht minder tödlich: Zwei in krabbenähnliche Roboter gepackte Gegner stehen sich in einem quadratischen Raum gegenüber. Hinter jedem "Jacker" befindet sich ein Fließband mit darüberlaufenden Kugeln. Jeder Spieler beginnt den Wettkampf zunächst mit zwei Kugeln. Die mit jeweils zwei ausfahrbaren Teleskop-Greifarmen versehenen Roboter haben die Aufgabe, sich unter Zeitdruck möglichst alle Kugeln vom Fließband des Gegners zu schnappen. Wenn Ihr es schafft, direkt hinter dem Feindroboter befindliche Kugeln zu ergattern, habt Ihr die Möglichkeit, diese mit etwas Geschick in den Blechkumpan des Kontrahenten zu schmettern.

na ja

Die den Visionen der Namco-Designer entsprungene Ersatzlösung für die Austragung von Streitereien ist genauso tödlich wie langweilig. Einfache Spielinhalte mit Primitivgrafik und Minimalmusik sind eben nur dann genial, wenn Gehalt, Motivation und Spielspaß stimmen. Uns präsentiert sich ein Häufchen Programmierelend, das selbst im Zwei-Spieler-Modus nicht für Aufregung sorgen kann. Der öde Aktions-Screen erfährt während des Spielverlaufs keinerlei Veränderungen, lediglich die Robotertypen wechseln unwesentlich ihr optisches Erscheinungsbild. Da sich damit Eure Möglichkeiten auch nicht erweitern, habt Ihr schon nach fünf Minuten den gesamten "Reiz" des Spiels erfaßt und könnt die Restzeit mit Gähnen verbringen. *fh*



Wenn die Zukunft so langweilig aussieht, dann lohnt es sich, noch heute zu sterben

Spieletyp:  

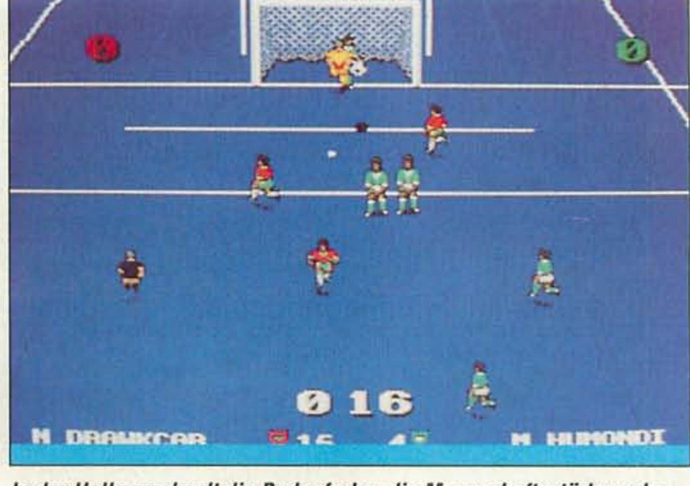
Hersteller: Namco
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Continue, 3 Schwierigkeitsgrade
Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Ca.-Preis: 100 Mark

34% **Grafik**
38% **Musik**
31% **Soundeffekte**

SPIEL-SPASS: 28%



Richtung und Flugwinkel des Balls bei Freistößen und Abschlägen bestimmt Ihr über die gestrichelte Fluglinie des Balls



In der Halle wechselt die Bodenfarbe, die Mannschaftsstärke reduziert sich von elf auf sechs Spieler und Ihr könnt über Bande spielen



Ultimate Soccer bietet unterschiedliche Wettbewerbsmodi



Beim Elfmeterschießen hat der Torwart kaum eine Chance



Jedes Team verfügt über individuelle Leistungsmerkmale


Die Wahl der richtigen Strategie kann spielentscheidend sein

22 Rasenmäher

Ultimate Soccer

Der ersten Begeisterung über Segas *Ultimate Soccer* folgten ausgiebige Test-Partien. Für alle, die unseren Vorbericht in Ausgabe 8/93 verpaßt haben, hier nochmal die wichtigsten Informationen: *Ultimate Soccer* ist eine 12-MBit-Fußballsimulation fürs Mega Drive, die sich vom Solospieler bis zur Achterrunde eignet. Wollen sich allerdings mehr als zwei Spieler im digitalen Bolzen betätigen, benötigen sie ein bis zwei Multiplayer-Adapter, die an den beiden Joypad-Ports eingestöpselt werden. Dann könnt Ihr die Kicker beider Teams auf alle Mitspieler verteilen. Im Hallenmodus reduziert sich die traditionelle Fußball-Elf auf sechs Spieler, außerdem gelten in der Halle andere Regeln, beispielsweise dürft Ihr über Bande spielen, also die Spielfeldränder wie beim Billard mitbenutzen.

Bevor es losgeht, müßt Ihr über die Platzbeschaffenheit entscheiden sowie über Wetterbedingungen, Windrichtung, Ballgewicht, die Sensibilität der Steuerung, Spielzeit sowie einige Zusatzeinstellungen wie Replay-Funktion, Rückspiel-Regel oder Grafikgeschwindigkeit. Außerdem solltet Ihr Euch strategische Varianten zurechtlegen, mit denen Ihr den Gegner knacken könnt, z. B. die richtige Mannschaftsaufstellung bzw. Angriffsstrategie. Jedes der 64 internationalen Teams verfügt nicht nur über eine eigene Flagge und authentisches Trikotdesign, sondern charakterisiert sich auch durch Kondition, Technik und Kampfgeist. Anschließend geht's in Freundschaftsspiel, Pokalrunde oder K.O.-Turnier rund. Gesteuert wird immer der Spieler, der dem Ball am nächsten steht. Mit etwas Übung zirkelt Ihr herrliche Flanken, Freistöße oder Kopfbälle in Richtung gegnerisches Tor. Mit dem Steuerkreuz könnt Ihr dem Ball nach dem Schuß zusätzlichen Effet verleihen.

super

Beim durchschnittlichen Spieler dauert es fünf Minuten bis er sich mit der präzisen Steuerung angefreundet hat. Dann beginnt auch schon die Trickphase mit angeschnittenen Bällen, Doppelpässen und Steilflanken. Ultimate Soccer bietet ein Maximum an Konfigurationsmöglichkeiten, spielt sich schnell und flüssig. Natürlich macht es gegen echte Spieler am meisten Spaß. Die Leistungsfähigkeit der Computer-Teams ist jedoch sehr fein abgestimmt und bietet daher auch Einzelkämpfern brillante Unterhaltung. Schwächen zeigt das Kickermodul bei der Steuerung des Torwarts: Er agiert nur von der Torlinie aus. Außerdem gelten keine Abseits-Regeln. Da Ultimate Soccer kein Radar bietet, gehen Flanken oft ins Leere. Trotzdem: Mit Abstand die beste Fußballsimulation fürs Mega Drive! hu

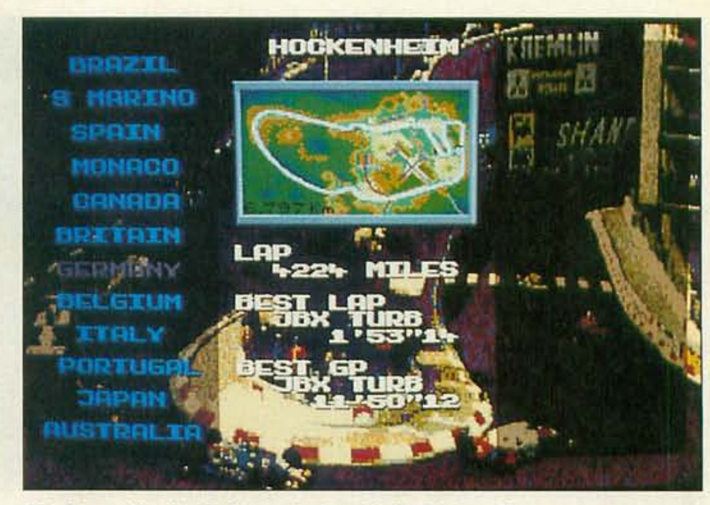
Spieletyp:
Hersteller: Sega
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1-8
Features: unterstützt Multiplayer-Adapter
Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Ca.-Preis: 120 Mark

74% Grafik
47% Musik
62% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 82%



Wer seinem Vordermann zentral draufrauscht, muß mit einem kurzzeitigen Fahrzeugstillstand rechnen



Die Kurse für die Meisterschaft stellt Ihr Euch selber zusammen. Nebenher gibt's Infos zu den Strecken.

Mega Drive Turbo

Formula One

Hinter dem schlichten Titel verbirgt sich die neueste Konsolenrennerei mit Formel-Eins-Lizenz. Dabei blieben die Entwickler jedoch nicht bierernst — neben Formel-Eins-Piloten wie Schumacher oder Prost tauchen auch einige Namen aus dem Programmierteam auf. Doch zum Spiel: Die Perspektive ist feinstes 3-D mit einer guten Blickposition aus der Sicht des Fahrers. Für das bessere Geschwindigkeitsgefühl sorgen Details am Fahrbahnrand wie Bäume, Schilder, Überführungen oder Tribünen. Ebenso wurde an Hügel und Täler gedacht. Vor der Fahrt wählt Ihr den Modus aus: "Arcade" bedeutet, daß Ihr eine vorgegebene Anzahl von Gegnern überholen müßt, bevor die fünf Runden gefahren sind. Löst Ihr die Aufgabe, geht's weiter zum nächsten Kurs, auf dem die Vorgabe steigt. Des weiteren stehen ein Meisterschaftsmodus und natürlich das Training zur Verfügung. Als nächstes wählt die Spielerzahl und den Schwierigkeitsgrad. Letzterer äußert sich in gesteigerter Höchstgeschwindigkeit und flotteren Gegnern. Als letztes geht's in die Werkstatt. Spoiler, Getriebe und Reifen werden je nach Können und Strecke konfiguriert. Analog zur kleinen Werkstatt fallen übrigens auch die Boxenstopps mickrig aus: Ihr könnt nur neue Reifen aufziehen lassen. Habt Ihr den Meisterschaftsmodus gewählt, folgen nun einige Qualifikationsrunden auf dem ersten Kurs Eurer Wahl. Sobald die Plazierung Euren Wünschen entspricht, brecht Ihr das Zeitrennen ab und startet zur Meisterschaft. Auf den Kursen herrscht ein ziemliches Gedränge — zumindest am Start wird's genauso eng wie in Wirklichkeit. Dann habt Ihr jedoch erst mal Ruhe, bis Ihr die ersten Gegner überrundet. Rauscht Ihr einem Konkurrenten zentral in die Karre, hat das für Euch einen kurzen Stillstand und somit Zeitverlust zur Folge. Erwischt Ihr das andere Fahzeug eher seitlich, setzt Euer Renner zum Sprung an. Auf gerader Fahrbahn geht das Hopsen meist gut und ist eine prima Methode, um an blockierenden Fahrern vorbeizukommen. Hebt Ihr jedoch in einer Kurve ab, endet Ihr meist auf der Wiese (ein Seitenruder gehört leider nicht zur Ausstattung). Genauso verhält es sich auch mit Objekten



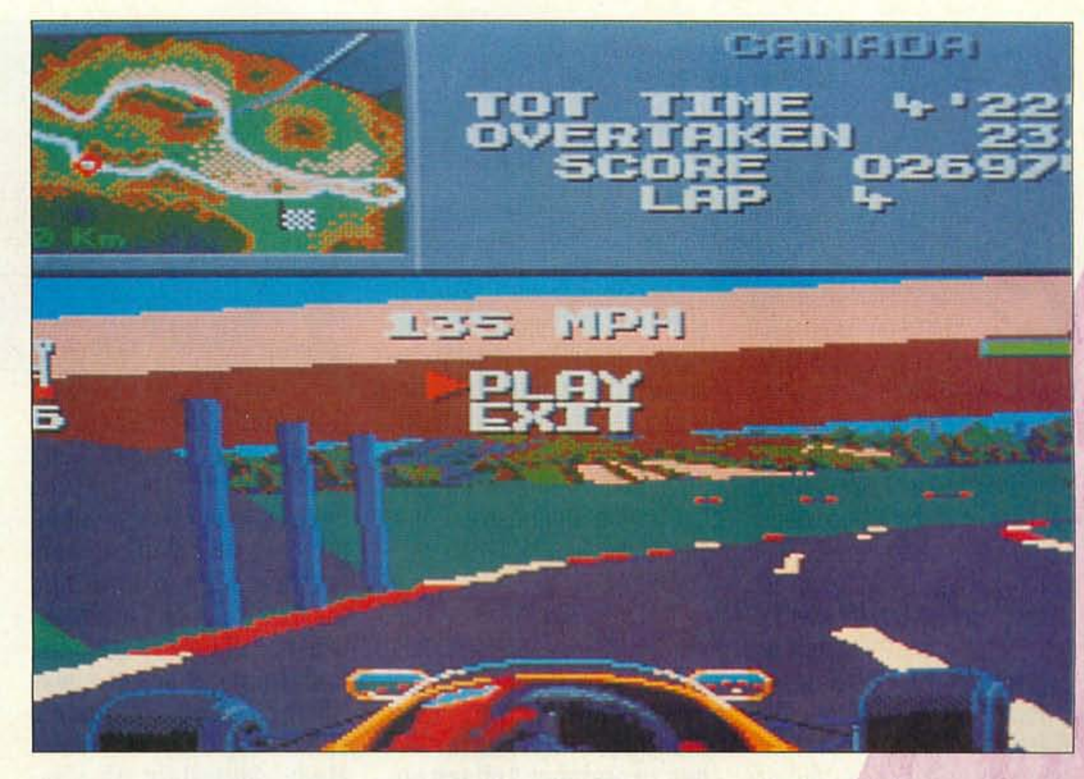
Auch für F1 gilt: Zu zweit macht's am meisten Spaß.

Im Turbo-Modus wird die Grafik ultraschnell

am Fahrbahnrand. An größeren Schildern bleibt Ihr hängen, über kleinere Richtungshinweise springt Ihr drüber.

super

Man hat sich ja schon fast dran gewöhnt: Der Tacho des Boliden lügt Euch eine Geschwindigkeit vor, die die Grafik einfach nicht vermitteln kann. Nicht so bei *F1* — Ihr glaubt mindestens so schnell zu rasen, wie es der Tacho behauptet. Der Speed ist einfach phänomenal. Was im Ein-Spieler-Modus an Rechenzeit übrig blieb, haben die Programmierer in den Turbo-Modus gepackt. Die Geschwindigkeit liegt hier schon jenseits von gut und böse (stellt Euch ein Formel-Eins-Rennen aus der Sicht des Fahrers im Zeitraffer vor). Wer mit Turbo und 220 Meilen pro Stunde in eine Kurve bügelt, merkt's meist erst, wenn er schon rausgeflogen ist. Anscheinend wollten die Entwickler mal zeigen, wie schnell man auf dem Mega Drive wirklich fahren kann (der Turbo-Modus ist reine Angabe). *F1* ist keine typische Rennsimulation, dafür fehlt's zu sehr an taktischen Finessen wie Benzinplanung, verschiedenen Maschinen oder Rennteams. Das Bleifußmodul soll vielmehr puren Fahrspaß bieten. Noch ein paar Worte zu den Gegnern. Im Vergleich zu Eurer Geschwindigkeit, sind die übrigen Fahrer die reinsten Schleicher (kommt mir vor, wie auf der Autobahn). In einer Kurve, die Ihr noch ganz locker mit 100 nehmt, zuckeln die Gegner mit 40 Sachen einher. Das macht sie fast zum stehenden Hindernis. Da ist der Gag mit dem Springen oft die letzte Rettung. Außerdem haben die übrigen Piloten einen ziemlich schlechten Charakter: Sie wollen Euch absichtlich nicht vorbeilassen. Hier hilft meist nur ein schnelles Manöver und Bleifuß. Trotzdem ist *F1* genial spielbar und sorgt gerade im Zwei-Spieler-Modus für Spannung (kommt der Mitspieler genauso schnell durch die Schikane?). Wer mal richtig Gas geben will, kommt am schnellsten Rennspiel fürs Mega Drive nicht vorei. jb



Durch viele Bauten und die hohe Geschwindigkeit kommt das 3-D-Gefühl prima 'rüber



Drei Einstellungen – mehr Werkstatt gibt's nicht





Stilvolle Zwischenbilder und flüssig scrollende Gegner werten F1 zusätzlich auf



Spieletyp:
Hersteller: Domark
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Batterie
4 Schwierigkeitsgrade
Geeignet für: Einsteiger
Fortgeschrittene und Profis
Zirka-Preis: 130 Mark
70% Grafik
15% Musik
41% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 80%

MEGA DRIVE

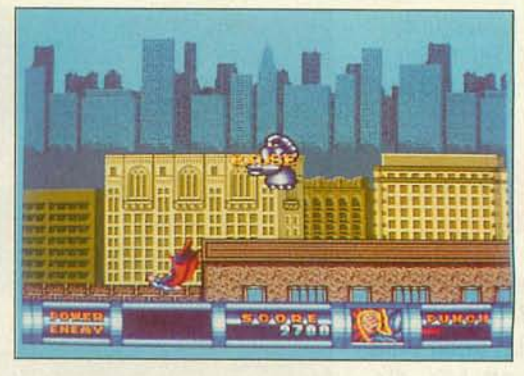
Müder Krieger

Superman

Clark Kent hat's nicht leicht: Beim Daily Planet muß er täglich über Entführungen in seiner Heimatstadt berichten. Zum Glück verwandelt sich der rasende Reporter nach einem Abstecher in die nächstbeste Telefonzelle in Superman. Im hautengen Neondreß mischt der Mann aus Stahl in fünf Levels die Kidnapper auf. Jeder Abschnitt umfaßt zwei Teile: Zuerst hüpft Ihr durch die Häuserschluchten der City. Auf Knopfdruck gibt Supie den Gangstern eins mit seiner begrenzten Spezialpower auf die Nase. Nach der Hüpfeinlage schaltet der Held seinen Röntgenblick ein und ballert im Defender-Stil auf alles, was sich auf den Straßen so bewegt. Wo soviel Action lauert, dürfen extradicke Obergegner natürlich nicht fehlen. Um auch als Einsteiger soweit ins Modul vorzudringen, gibt's drei Schwierigkeitsstufen mit unterschiedlich vielen Continues. Wer seine Rettungsaktion locker angeht, lauscht im Optionsmenü erst einmal den Soundeffekten.



Erst stellt Marvel meine Lieblings-Comicserie wegen zu geringer Auflage ein und dann betreibt Virgin auch noch dreist Leichenfledderei. Nach der teuren Lizenz war für ein stimmungsvolles Spiel kein Geld mehr übrig. Vor eintönigen Hintergründen hüpft Clark durch aufgeblasene Level und verdrischt klobige Gegner. Außer dem feschen Helden sind alle Sprites genauso mißraten wie die dünne Musik. Die Ballereinlage bringt etwas Abwechslung, trotzdem stürzt Superman ins untere Modul-Mittelfeld ab. Einsteiger kommen beim niedrigen Schwierigkeitsgrad womöglich auf ihre Kosten, für Krypton-Fanatiker aber gilt: Finger weg! *se*



Nur Fliegen ist schöner! Langweilige Action im Heldenspiel.

Spieletyp:  

Hersteller: Virgin
Testversion von: Virgin
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, Sound-Menü
Geeignet für: Einsteiger und Fortgeschrittene
Zirka-Preis: 100 Mark

32% Grafik
29% Musik
34% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 25%

Flügellahm

Superman

Nach der verkorksten Mega-Drive-Fassung hebt Clark Kent alias Superman auch auf Segas 8-Bit-Konsole ab. In der Heimatstadt des Superhelden verschwinden Kinder, hinter den Entführungen steckt wieder mal der teuflische Prankster. Mit wehendem Cape turnt der agile Held vom Planeten Krypton über die Häuserblocks von Metropolis. Roboter und böse Buben mit Jetpacks wollen Euch die knappe Lebensenergie abzapfen. Superman bearbeitet die Angreifer mit seinen Fäusten. Lest Ihr eines der beiden Extras auf, geht's für kurze Zeit mit Laserblick oder Superschlag zur Sache. Auf Knopfdruck schwingt man sich in die Lüfte und düst über den Bildschirm, der munter in alle Richtungen scrollt. Bei seiner Befreiungsaktion verschlägt es die legendäre Comicfigur in eine unterirdische Festung, die U-Bahn, finstere Höhlen und auf den Heimatstern des Erzrivalen Brainiac. Jeder der fünf Level wird von einen extradicken Wächter gekrönt. Wer auf dem Weg zum Showdown nicht genügend Energieherzchen einsammelt und den Löffel abgibt, darf dank Continue im aktuellen Level weiter die Welt retten.



Virgin kennt keine Gnade. Auch auf dem Master System entpuppt sich Superman als flügellahmer Flattermann. Außer großen Levels und feschen Sprites bietet der Modul-Tiefflieger ziemlich altbackene Hausmannskost. Hüpfen und Prügeln steht auf der Tagesordnung. Mangels Abwechslung bleibt die Motivation leider schon nach dem ersten Obermotz auf der Strecke. Blasse Hintergrundgrafiken und einfallslose Musik – auch technisch ist der Geschicklichkeitstest wirklich alles andere als super... *se*



Superman als flügellahmer Flattermann – ein Modul-tiefflieger!

Spieletyp:
Hersteller: Virgin
Testversion von: Virgin
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

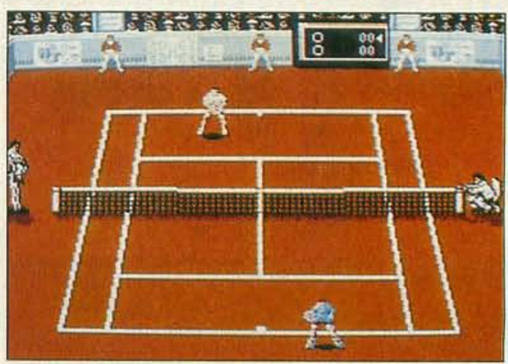
Geeignet für: Einsteiger und Fortgeschrittene
Zirka-Preis: 80 Mark

28% Grafik
21% Musik
18% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 11%

Brech-Punkt

Rackets & Rivals



Auch die Grafik zeigt einfach zu wenig Details

Eine der beliebtesten Sportsimulationen scheint offensichtlich immer noch Tennis zu sein. Wie für dieses Genre üblich, startet auch dieses Spiel mit einem Menü, bei dem die Standardfragen nach Stärke, Einzel- oder Doppel-Match und Spiellänge beantwortet werden müssen. Nach der Auswahl der Platzbeschaffenheit beginnt Ihr mit Eurem Aufschlag. Mit etwas Geschick werdet Ihr schnell merken, wie Ihr Euren Gegner am besten überlisten könnt. Bei anfänglichen Schwierigkeiten solltet Ihr Euch erst einmal in das Trainings-Camp begeben, um dort ausführlich Eure Returns zu üben. Nach einigen Freundschaftsspielen kommt für Euch dann die Stunde der Wahrheit. Das Turnier ist nur etwas für die echten Profis. Wer ins Endspiel möchte, sollte reichlich trainieren und Erfahrung sammeln.

na ja

Vergleichsmöglichkeiten gibt es im Tennis ja mittlerweile genug. Deshalb fällt es mir auch nicht schwer, meine persönliche Meinung zu bilden. Die Sprachausgabe hört sich leider wie ein heiseres Krächzen an. Beim Blick auf die Grafik stellte ich nicht besonders viel Liebe zum Detail fest. Was die Spielbarkeit betrifft, ist das Spiel recht langweilig, da sich die Richtung der Filzkugel schlecht bestimmen läßt. Erwähnenswert ist lediglich der Vier-Spieler-Modus, bei dem ein klein wenig Spaß aufkommt. Schade, aber leider nicht empfehlenswert. *ma*

Spieletyp: 
Hersteller: Palcom Software
Testversion von: Konami
Anzahl der Spieler: 1 bis 4
Features: Continue, Paßwort
Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Ca.-Preis: 100 Mark

55% Grafik
30% Musik
45% Soundeffekte

SPIELSPASS: 43%

Eierköpfe

Dizzy



Die Stadt ist komplett untertunnelt. Ein Stadtplan leistet hier gute Dienste.

Im Land der Eierköpfe ist der Teufel los. Der böse Zauberer Zaks terrorisiert das friedliche Volk der Yolkfolks nach allen Regeln der Kunst. Als der Versuch Grand Dizzy, den Chef der Eierköpfe, gefangen zu nehmen, scheitert, wird Dizzys Schöne Opfer des garstigen Hexenmeisters. In einem Luftschloß hoch über den Wolken hält er die süße Daisy gefangen und fordert von den Yolkfolks alle Diamanten des Landes als Lösegeld. Ihr geleitet Dizzy bei der schwierigen Rettungsaktion, die in seinem Baumhaus hoch über dem Wald startet. Dort sammelt Ihr Schlüssel, einen Talisman und andere brauchbar erscheinende Gegenstände. Um den Zauberer Parolie bieten zu können, benötigt Ihr alle 250 schillernde Sternchen – sie repräsentieren magische Kräfte. Magie und scharfes Nachdenken sind dringend erforderlich, um alle Rätsel zu lösen, die Euch den Weg zum geheimnisvollen Wolkenschloß versperren.



Ein ideales Abenteuer für Tüftelfreunde. Nachdem Zaks das verzauberte Land tüchtig durcheinander gewirbelt hat, ist nichts, wie es war: Schnecken stellen sich als todbringende Feinde heraus und die einst friedliebenden Trolle sind bewaffnet und voller unseeliger Machenschaften. Freilich braucht Ihr da die Unterstützung von Freunden, wie Prinz Clumsy, den liebestrunken Adligen, den Zauberer Theodore oder den lustigen Iren Shamus. Handlung und Personen sind gut durchdacht und recht sympatisch umgesetzt. Die Eierköpfe rollen direkt ins Herz – besonders bei den jüngeren Spielern. Die Sounds sind luftig und pfiffig arrangiert – allerdings fehlt es etwas an harmonischen Tiefgang. *mn*

Spieletyp: 

Hersteller: Code Master
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1
Features: –

Geeignet für: Einsteiger und Profis
CA.-Preis: 100 Mark

68%
Grafik
40%
Musik
40%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **65%**

NES

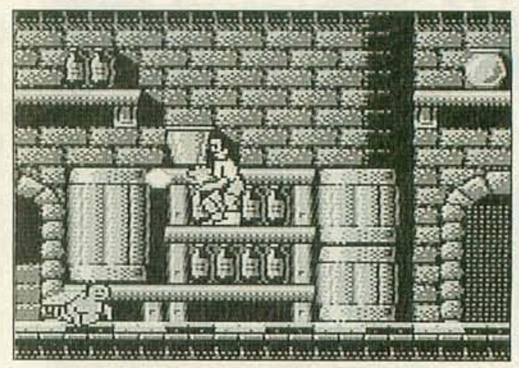
Verschlossene Türen

Dr. Franken 2

Seit Frankies letztem Abenteuer (vergleiche *VIDEO GAMES* 10/92) ist das Monsterleben nicht leichter geworden. Die Freundin ist zwar wieder zusammengesetzt, es gilt jedoch, noch weitere Puzzles zu lösen. Im zweiten Teil der Frankensteinsaga ist Frankie auf Freigang – sofern Ihr überhaupt das Hintertürchen der Burg aufbekommt. Die neuen Monsterspielplätze sind diesmal der Wald, der Garten, ein Dorf, das Meer und (naheliegend) Ägypten. An Grafik und Spielprinzip wurde kaum etwas verändert. In Seitenansicht hopst Ihr durchs Gelände und sammelt Gegenstände. Leichter gepanzerte Gegner putzt Ihr mittels geworfener Energiekugeln von der Platte, härtere Gegner erfordern schon stärkeres Geschütz. Per Übersichtsmenü überwacht Ihr dabei Lebensenergie und Sauerstoff (für den Fall, daß Frankie baden geht). Karten und Hosentascheninventar erscheinen ebenfalls erst nach dem Umschalten.

na ja

Ist die englische Formulierung "leave" zum Verlassen des Menüs ja noch nachvollziehbar, schütteln den geneigten Spieler bei der Übersetzung "abreisen" die ersten Lachkrämpfe. Wer bei "Speichern" auf eine Batterie hofft, wird von einem 16-stelligen Paßwort enttäuscht. Mußte ich beim ersten Teil noch über mangelnde Übersichtlichkeit meckern, ist dieses Manko sogar noch gesteigert worden. Derart konfuse Aufgabenstellung muß man lange suchen. Die Steuerung ist nach wie vor miserabel. Die pingelige Kollisionsabfrage und die Masse unfairer Stellen machen *Dr. Franken 2* zum Frustmodul erster Güte. Mein Rat wie beim ersten Teil: Finger weg! jb



Mal wieder voll für'n A...; derselbe Murks wie im ersten Teil

Spieletyp:
Hersteller: Elite
Testversion von: Elite
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort, acht Sprachen
Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis
Zirka-Preis: 70 Mark
68% Grafik
58% Musik
38% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **42%**

Dino-Power

Baby T-Rex

Wo Ihr geht und steht, ob in der Werbung oder im Kino – Ihr werdet zur Zeit mit Dinosauriern konfrontiert. Logisch, daß der Trend sich auch auf dem Game Boy fortsetzt. Baby T-Rex ist ein niedlicher kleiner Dinosaurier, der mit seinem Skateboard durch die Landschaft fährt. Dabei trifft er natürlich auf einige Hindernisse und Gefahren, die ihm einiges an Geschick abverlangen. So muß er zum Beispiel weite, gekonnte Sprünge über Gewässer und Schluchten auf seinem Brett zum Besten geben. Oftmals passiert es, daß er direkt auf einer Plattform landet, aber im gleichen Augenblick ein Flug-Saurier auf ihn zufliegt. Dieser hat nichts Besseres zu tun, als T-Rex vom Brett zu werfen. Auch kommt er nicht um gewagte Sprünge von einer Wolke zur anderen herum. Ebenso bleibt es ihm nicht erspart, über Berge zu hüpfen und sich mit anderen, größeren Dinos auseinanderzusetzen. Zu Eurem Nachteil können die Jungs allerdings schießen. Da Ihr das Feuer aber erst erwidern könnt, wenn Ihr genug Munition eingesammelt habt, solltet Ihr bei Angriffen vorsichtig sein.

gut

Schon durch die niedliche Grafik, flüssiges Scrolling und viel Abwechslung in den einzelnen Abschnitten wird Baby T-Rex nicht so schnell langweilig werden. Zwar ist der erste Level relativ schwierig , aber mit einiger Gewöhnung macht es sehr viel Spaß. Als einziger Nachteil ist zu bermerken, daß es leider keine Paßwortfunktion gibt. Somit müßt Ihr nach Abschalten des Game Boys immer wieder im ersten Level beginnen. Ansonsten ist der Baby-Dino ein Muß für jeden Jump-'n'Run-Fan. ma



Nicht eine ruhige Minute wird Euch bei Baby T-Rex gegönnt. Besonders gemein sind die schießenden Dino-Feinde.

Spieletyp:
Hersteller: Beam Software
Testversion von: Bastion
Anzahl der Spieler: 1
Features: –
Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Zirka-Preis: 60 Mark
67% Grafik
44% Musik
43% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **71%**



HIER SIND

Jetzt AMIGA-MAGAZIN zum Super-Preis testen
Coupon noch heute absenden!

SIE IM VORTEIL!

Jeden Monat Tips&Tricks, direkt anwendbar

Jede Menge Kurse, Listings, Power-Tips, Tests

News aus der Szene für den optimalen Informationsvorsprung



ES SPRICHT SICH RUM. WER AMIGA IM SUPER-MINI-ABO TESTET IST IM VORTEIL. UND ZWAR DREIFACH!

1. Der Preisvorteil:

Für das Super-Mini-Abo zahlen Sie nur 15,- DM statt 21,- DM im Einzelverkauf.

2. Der Informationsvorsprung:

Sie bekommen das AMIGA-Magazin jeden Monat frei Haus, noch bevor die anderen es haben. Dazu brandaktuell den neuen großen Spieleteil.

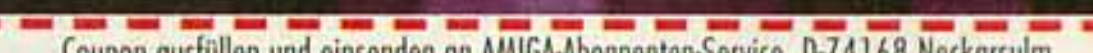
3. Die Super-Verlosung

Im Super-Mini-Abonnement haben Sie einen zusätzlichen Vorteil: Jeden Monat verlosen wir 25 mal Software. Die Verlosung ist im günstigen Abonnementpreis enthalten.

Jetzt AMIGA-Magazin mit allen Vorteilen testen. So schnell wie möglich den Mini-Abo-Coupon ausfüllen und an AMIGA Abonnenten-Service, D-74168 Neckarsulm absenden.

ERST DAS AMIGA-MAGAZIN-ABO MACHT DEN AMIGA PERFEKT!

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von acht Tagen bei AMIGA-Abonnenten-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Die Widerrufsfrist beginnt mit der Aushändigung der Widerrufsbelehrung.



Coupon ausfüllen und einsenden an AMIGA-Abonnenten-Service, D-74168 Neckarsulm

Mini-Abo-Coupon

Ja, ich möchte AMIGA-Magazin ausführlich testen und erhalte es drei Monate lang zum Super-Mini-Abo-Preis von nur DM 15.- statt DM 21.- per Post frei Haus. Will ich die Zeitschrift weiterlesen, brauche ich nichts zu tun, ich erhalte AMIGA-Magazin zum günstigen Jahresabonnementpreis von DM 79.- , statt DM 84.- per Post frei Haus. Ich kann das Abonnement jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen.

Name/Vorname

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Datum/1. Unterschrift

Gewünschte Zahlungsweise (bitte ankreuzen)

☐ **Bequem durch Bankeinzug**

BLZ

Konto-Nr.

Geldinstitut

☐ **Gegen Rechnung**

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 8 Tagen beim AMIGA-Abonnenten-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Die Widerrufsfrist beginnt mit der Aushändigung der Widerrufsbelehrung. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift.

Die Super-Verlosung ist im günstigen Abonnementpreis enthalten.

Datum/2. Unterschrift

AMC93



Die Kerkerinsassen im Schloß des Dark Lord müssen Wasser und Brot durch Monsterkämpfe hart verdienen

VIDEO GAMES CLASSIC

Der Zauberlehrling

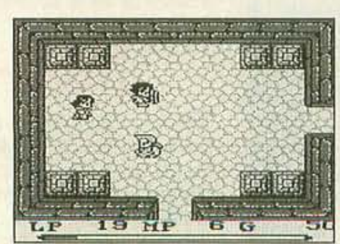
Mystic Quest

Hoch auf dem Berge Illusia steht der Mana-Baum, wohlgeschützt in einem Schrein. Von ihm geht eine geheimnisvolle Magie aus, die sich in dem dort entspringenden Wasserfall entlädt. Für ihr Wohlergehen sind die dort lebenden Menschen quasi selbst verantwortlich, denn nur reine Gedanken ohne Haß halten das sonderbare Gewächs bei Laune. Wird der Baum allerdings schlechten Schwingungen ausgesetzt, schickt er nur fauliges Wasser zur Bevölkerung. Darauf reagieren die Anwohner natürlich wieder mit gereizter Stimmung und bringen somit einen wahren Teufelskreis in Gang. Dark Lord, der Herrscher von Glaive, hat erfahren, daß ein Berühren des Mana-Baumes zu gewaltiger Macht verhelfen soll. Verbündet mit dem bösen Zauberer Julius versucht er nun, die Magie des Baumes zu nutzen. Ihr verkörpert den Helden dieses Rollenspiel-Adventures, der zur Vereitelung der bösen Machenschaften in die Burg des Dark Lord eindringt. Doch Euer Abenteuer spielt sich bei weitem nicht nur hier ab, sondern führt Euch durch ein gewaltiges Spielareal. *Mystic Quest* bietet Euch alle Möglichkeiten eines klassischen Rollenspiel-Epos: Gute, auf den Showdown hinarbeitende Story, etliche Läden und Händler, Konversationen mit Freund und Feind, Erholungen und Übernachtungen in Oase und Hotel, düstere Dungeons, kniffige Puzzleräume und furiose Monsterhorden.

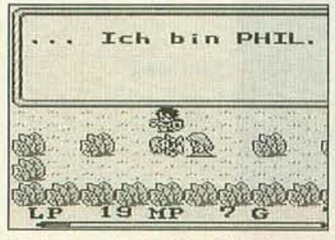
Erfolgreiche Kämpfe mit Handwaffen oder Magie bringen Erfahrungspunkte, auf Menübildschirmen verwaltet Ihr aufgesammelte Gegenstände, Rüstung und Waffen.

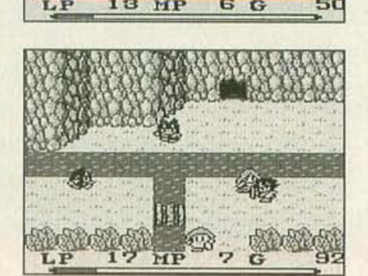
gut

Rollenspiele sind auf dem Game Boy schon alleine des Umfangs und der Komplexität wegen dünn gesät. Wird die Realisierung so geschickt gelöst, wie bei diesem *Final Fantasy Adventure* für den deutschen Markt, kann man bedenkenlos zugreifen.Steuerung, Handhabung, Menüs und Grafik wurden prima gelöst und sogar an eine Automapping-Funktion hat man gedacht. Ein rollenspieltypisches Kampfsystem fehlt, dafür der Schwerpunkt mehr auf Action gelegt. Probleme und Sorgen können einem bei der Lösung des Abenteuers lediglich die Rätsel und Gegner bereiten und so sollte es ja auch sein, damit Ihr eine Weile beschäftigt und gut unterhalten seid. Da es schier unmöglich ist, das Monster-Spiel in einem Durchgang zu lösen, hilft Euch eine Batterie, den Spielstand zu bewahren. Ein Herz für Englischmuffel bewies man mit dem tadellosen deutschen Bildschirmtext, der keine Unklarheiten aufkommen läßt. *fh*



Dinge
Magie
Waffe
Frage
Gut
Breit
LP 18 MP 6 G 50





In den von Zelda inspirierten Außenlandschaften und Innenräumen tummeln sich allerhand Bösewichter und zwielichtige Gestalten

Spieletyp:
Hersteller: Nintendo
Testversion von: Nintendo
Anzahl der Spieler: 1
Features: Batterie

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Zirka-Preis: 70 Mark
69% Grafik
68% Musik
61% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 80%

Unendliche Weiten

Star Trek

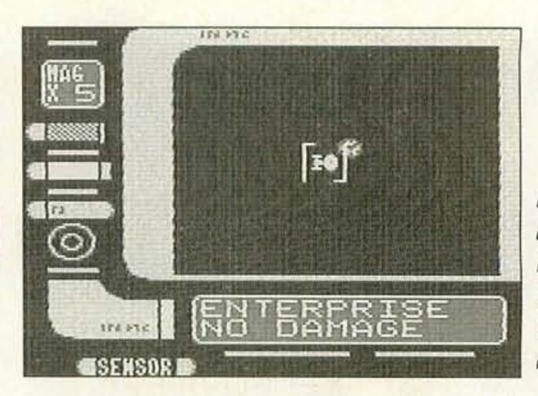
Wer's noch nicht bemerkt hat: Die Tage von Kirk, Spock und Pille sind gezählt. Jüngere Abenteurer haben ihre Plätze eingenommen. Die alte Crew darf die Rente genießen und am Gameboy die Abenteuer ihrer Nachfolger spielen.

Im Spiel kommandiert Ihr folgende sechs Offiziere: Worf (Waffen/Schild), Data (Navigation), La Forge (Technik), O'Brien (Transporter) und Riker (Logbuch). Eure Missionen laufen alle nach einem ähnlichem Schema ab: Zuerst navigiert Ihr zum Ziel, ballert die Bösewichte weg und rettet dann die Opfer. Dazwischen müßt Ihr verschiedene Gegenstände zum Schiff beamen, die angeschossene Enterprise reparieren oder die Sensoren überprüfen. Hauptsächlich bewegt Ihr Euch auf der Kommandoebene, wo Ihr zwischen verschachtelten Menüs hin- und herschaltet. Actionmäßig geht's nur dann zur Sache, wenn ein Angreifer im Umfeld ist, dann blendet das Spiel auf eine 3-D-Weltraumperspektive um. Nach jeder Mission gibt's ein Paßwort.

geht so

Selten habe ich auf dem Gameboy eine so stimmungsvolle Grafik gesehen, die zusammen mit den überzeugenden Soundeffekten für eine derart gute Atmosphäre sorgt.

Leider sind die Missionen nicht übermäßig abwechslungsreich. Zum Glück schützen die Paßwörter vor akuter Wiederholungsgefahr. Im späteren Spielverlauf steigen Schwierigkeitsgrad und die Komplexität der zu erfüllenden Aufgaben deutlich an. Enterprise-Freaks sind sicher bestens bedient, alle andern sollten sicherheitshalber mal probespielen. *se*



In zahlreichen Menüs überprüft Ihr Status, Technik und Waffensysteme der Enterprise

Spieletyp:
Hersteller: Absolute Entertainment
Testversion von: Allan
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort
Geeignet für: Einsteiger und Fortgeschrittene
Ca.-Preis: 70 Mark

72% Grafik
37% Musik
58% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **63%**

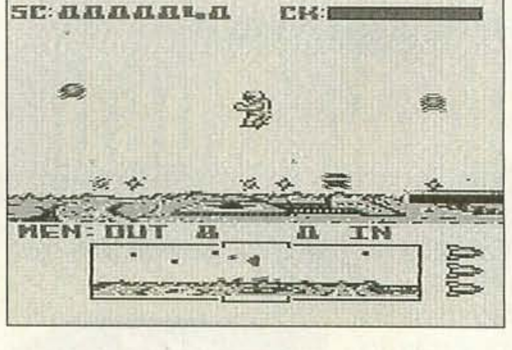
Nostalgie-Trip

Dropzone

Das Original-*Dropzone* programmierte Archer MacLean 1984 für den 64er, und fast zehn Jahre später räumt er immer noch damit ab -- mittlerweile auf dem Game Boy. Nintendos Handheld mit seinem mäßigen Display eignet sich ja auch wie kaum ein anderes Gerät dazu, dem Weltraumabenteuer sein nostalgisches Minimal-Feeling zu lassen. Ihr steuert einen Astronauten mit Jetpack über eine horizontal scrollende Oberfläche, um acht kugelige "Wissenschaftler" vor einfallenden Aliens zu retten. Unglücklicherweise könnt Ihr mit Eurem Jetpack immer nur eines der Kerlchen einsammeln. Falls die Wissenschaftler sich weitab der Station herumtreiben, müßt Ihr zwischen beiden Punkten pendeln. Während Ihr mit ansteigendem Schwierigkeitsgrad durch immer neue Levels Eure Kügelchen einsammelt, ballert Ihr auf die Gegner und weicht den schnellen Aliens aus. Bei Berührung mit den Gegnern explodiert Euer Held. Fünf Leben müssen genügen, um möglichst weit vorzustoßen.

gut

Dropzone für den Game Boy ist weitgehend identisch mit dem Original: Es steuert sich genauso und sieht auch so aus. Bei dem ultraschnellen Scrolling wirkt sich der für LC-Displays typische Nachlaufeffekt allerdings ziemlich störend aus: Gegner und Bodenstation sind teilweise nur mit Mühe zu erfassen, wenn Ihr über die Oberfläche fegt. Trotz des extrem hohen Schwierigkeitsgrads gehört Dropzone aber immer noch zu den Evergreens unter den Ballerspielen und bietet auf dem Game Boy allemal genügend Action für das eine oder andere Spielchen zwischendurch. *hu*



Ein Laser sowie einige Smartbombs helfen Euch bei der Sammelaktion.

Spieletyp:
Hersteller: Mindscape
Testversion von: Mindscape
Anzahl der Spieler: 1
Features: High Score
Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis
Ca.-Preis: 70 Mark

43% Grafik
8% Musik
25% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **77%**

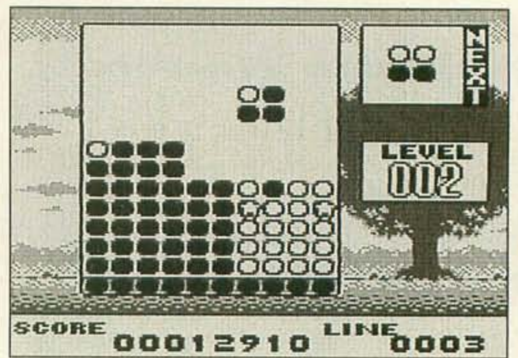
Schon wieder!

Soldam

Was kommt raus, wenn ein berühmter Psychologe versucht, Tetris-Klötzchen-Junkies mit Reversispielen zu therapieren? Natürlich klappt der Entzug nicht ohne Komplikationen. Bei Jalecos Team hat die Kur beispielweise etwas ganz anderes bewirkt. Ihr Produkt *Soldam* spielt im bekannten Tetrisszenario: Klötzchen fallen von oben in einen Schacht. Mit dem Steuerkreuz lenkt Ihr Ihren Fall nach links und rechts, mit den Knöpfen dreht Ihr sie. Dieses Mal bestehen die Quader aus je zwei übereinanderliegenden Punkten, die drei verschiedene Farben annehmen können. Von diesen Vierpunkt-Quadraten passen genau fünf waagerecht nebeneinander. Ergeben die einzelnen Punkte eine einfarbige Linie, verschwindet sie und der Punktezähler tackert. Da das bei verschiedenen Farben gar nicht so leicht ist, gibt es den Reversi-Effekt: wird eine gleichfarbige Linie von andersfarbigen Steinen begrenzt, ändern die dazwischenliegenden Punkte die Farbe. Über Linkkabel könnt Ihr auch gegeneinander spielen.

geht so

Die Tetris-Idee ist so abgelutscht wie ein prähistorischer Lolli. Um da noch einen Motivationsfunken zu entfachen, muß man sich schon was besonders Originelles einfallen lassen. Yoshi hat es noch geschafft, *Soldam* definitiv nicht. Sobald die Geschwindigkeit zunimmt, bleibt keine Zeit zum Denken. Anders als bei Columns, wo sich der Zufall meist angenehm bemerkbar macht, zeigt er sich bei diesem Spiel von seiner unbarmherzigen häßlichen Seite. Der Zweispielermodus rettet das Modul vor dem totalen Reinfall. Haben muß man es deswegen aber trotzdem nicht. Ich bevorzuge das Original. *se*



Das kommt uns doch irgendwoher bekannt vor: Viererklötzchen bevölkern den unvermeidlichen Tetris-Schacht

Spieletyp:
Hersteller: Jaleco
Testversion von: Allan
Anzahl der Spieler: 2
Features: 2 Spielmodi, Levelanwahl, Continue
Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis
Ca.-Preis: 70 Mark

48% Grafik
44% Musik
25% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 61%

Pfeilschnell

Kick & Rush

Anpfiff zu der neuesten Fußballsimulation für das Game Gear. Schon nach dem Einschalten zeigt sich, was an Grafik auf dem Game-Gear-Screen möglich ist. Ein Menü fragt vor dem eigentlichen Spielbeginn nach der Schwierigkeit, dem Sound, Spiellänge und Geschwindigkeit. Bei der anschließenden Auswahl zwischen einem Freundschaftsspiel oder der Weltmeisterschaft wählt Ihr Eure Nationalität. Auch eine Edit-Funktion steht zur Verfügung. Hierbei steigert Ihr hier die *Spielstärke*, die Geschwindigkeit oder die Taktik. Ein flüssiges Scrolling, die Ansicht von schräg oben und die Kennzeichnung durch einen Pfeil über dem gerade aktiven Spieler erleichtern die Übersichtlichkeit ganz erheblich.

gut

Fußball für das Game Gear – das kann ja wohl nichts sein. So oder ähnlich waren meine ersten Gedanken. Doch weit gefehlt! Schon die übersichtlichen Einstellungsmöglichkeiten versprechen einen gelungenen Zeitvertreib. Auf dem Rasen zeigt sich dann, was ein gutes Soccer-Spiel auf dem Game Gear ausmacht. Gerade wegen des kleinen Displays wurde besonders darauf geachtet, die Schnelligkeit des Spieles mit Übersichtlichkeit zu mischen. Sollte Euch während einer Weltmeisterschaft mal etwas dazwischenkommen (z.B. eine entnervte Mutti, die verlangt, daß Ihr Eure Bude aufräumt), steigt Ihr später ganz beruhigt wieder mit einem Paßwort ein. Noch ein kleiner Tip am Rande: Torschüsse solltet Ihr möglichst von der Strafraumgrenze abziehen, dann trefft Ihr (fast) immer das Tor. *ma*



Auch bei gefährlichen Szenen und Gerangel vor dem Tor verliert Ihr nicht so schnell die Übersicht

Spieletyp:
Hersteller: Sims
Testversion von: O.I.T.
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Paßwort

Geeignet für: Einsteiger Fortgeschrittene und Profis
Ca.-Preis: 80 Mark



59% Grafik
30% Musik
34% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 70%



Strike

GG League

Da ist sie nun, die erste Baseball-Simulation für das Game Gear.
Wie üblich, begrüßt Euch ein Auswahlscreen, der sechs Wahlmöglichkeiten zur Verfügung stellt. Neben den gewohnten Möglichkeiten wie z.B. Ein- oder Zwei-Spieler-Modus, Liga-Spiele und die Wahl der geeigneten Spieler könnt Ihr noch Daten über die jeweiligen Spieler abrufen. Nach der Stadienwahl beginnt Ihr das Spiel aus der üblichen Ansicht, indem Ihr Eurem Spieler über die Schulter schaut. Sobald Ihr den Ball getroffen habt, wechselt die Ansicht zur Vogelperspektive über, damit Ihr das gesamte Spielfeld im Überblick habt. Während der Ball durch die Luft fliegt, laufen Eure Spieler zum jeweils nächsten Inning. Sollte der Ball von Euren Gegnern gefangen werden, bevor Ihr dort angelangt seid, müßt Ihr entweder zurück zum letzten Ausgangspunkt oder wieder von vorne anfangen. Nach dem Wechsel seid Ihr der retournierende Sportler. Während Ihr den Ball zurückschlagt, solltet Ihr die Kugeln möglichst so lenken, daß Euer Gegner diese möglichst nicht fangen kann.



Im Grunde genommen ist das Spiel nicht schlecht gemacht. Besonders gut gelungen ist der Wechsel der unterschiedlichen Perspektiven. Einziger Nachteil des Spieles ist, daß es nur schwer möglich ist, den Ball mit dem Schläger zu treffen, da die Flugbahn im letzten Augenblick noch verändert werden kann. Deshalb ist das Flugverhalten nur schwer einzuschätzen. Grafisch ist eigentlich nichts auszusetzen, da der komplette Spielverlauf relativ übersichtlich gestaltet wurde. Umfangreiche Statistiken lockern die Sportveranstaltung auf. Fazit: Nicht nur für Fans. *ma*



Entscheidet Euch für die richtige Wurfart und reißt dem Knaben die Keule aus der Hand

Spieletyp:
Hersteller: Sega
Testversion von: O.I.T.
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Batterie, Continue, Paßwort
Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Zirka-Preis: 80 Mark
65% Grafik
27% Musik
31% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 61%

Der Tetris-Virus

Pusho Pusho

Ob der offensichtlich resistente Tetris-Ableger *Pusho Pusho* ähnlich verheerende Epidemien auslöst, wie seinerzeit das originale Virus, wird gegenwärtig von einer zuständigen Bundesprüfstelle untersucht. Der Erreger wurde wahrscheinlich über – als sicher eingestufte – Drittländer aus dem fernen Osten eingeschleppt und präsentiert die berüchtigte Klötzchenstapelseuche in einer bislang unbekannten Variante. Wirksam läßt sich der Infektionsherd nur bekämpfen, wenn ständige Überprüfung der geistigen Vitalität des Patienten – insbesonders sind Kombinationsgabe und Reaktionsschnelligkeit gefragt – gewährleistet ist. Im Kampf gegen den Rechner, die Zeit oder einen menschlichen Herausforderer begegnen dem Infizierten drei unterschiedliche Spielszenarien. Ähnlich wie in *Tetris* und *Columns*, fallen bunte Zellen im Duett in ein Spielfeld und sammeln sich dort am Boden. Position und Anordnung der Muster lassen sich im freien Fall steuern. Gelingt es, vier identische Zellen in einer geometrischen Figur zu ordnen, gibt's Punkte und die bedrohliche Geschwulst löst sich auf, was wieder Platz für neue Zellen schafft. Wächst einer Eurer Stapel allerdings bis zum oberen Rand des Spielfelds, ist der Patient unwiederbringlich dem Tod geweiht. Anfänger lernen bei einer Einführung – Lektionen mit steigendem Schwierigkeitsgrad – Strategie und Taktik.



In Pusho Pusho kämpft Ihr gegen einen der drei Computergegner um High-score-Plazierungen



Ich hatte schon ganz vergessen, wie suchtbildend das "Steinchen ordnen" doch ist. Das Modul kann man allenfalls aus der Hand legen, wenn die Batterien alle sind oder der High score gesprengt wurde. Wer in seiner Spielekiste noch immer keines der tetrischen Geschicklichkeitsviren verkramt hat, kann sich von *Pusho Pusho* infizieren lassen. *mn*

Spieletyp: 
Hersteller: Sega
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 2
Features: Highscore
Geeignet für: Einsteiger und Profis
Zirka-Preis: 70 Mark
55% Grafik
35% Musik
25% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 72%



Super Mario All Stars

Über 6 Millionen Mark für intensive TV-Werbung investiert Nintendo für den Start der ersten Mario-Spielesammlung. Drei Klassiker und ein bislang unveröffentlichter Titel auf einem Modul sollen die vielen neuen Fans, die der Mario-Film lockt, zu echten Videofreaks machen.

Pirates! Gold

Ein legendärer Klassiker der PC-Spieleszene entert im neuen Gewand nun auch die Super-NES-Konsolen. Wie sich die Umstellung von Maussteuerung zum Nintendo-Controller auf das Leben eines Seebären auswirkt, verraten wir Euch in der nächsten *Video Games.*



Evolution

Zeit ist Illusion! Ihr durchquert Jahrtausende mit einem Knopfdruck und bannt die gesamte Menschheitsgeschichte in eine Handvoll Bits und Bytes. Ein neues Modul für die Götter unter den Super-NES-Freaks.

Shinobi 2

Actionfans aufgepaßt: Nach den beiden erfolgreichen *Shinobi*-Klassikern *Revenge Of Shinobi* und *Shadow Dancer* von Joe Musashi fordert der rote Ninja wieder Bösewichter zum Schwertkampf. Wir testen, ob auch der dritte Teil der Shinobi-Saga wieder technisch erstklassige Grafik und gnadenlose Action bietet.



Heft 10 erscheint am 29.9.1993



DAS MOGELMODUL

KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CHEATS !!
MIT EINGEBAUTEM CHEAT-FINDER !!

MEHR
LEVELS
ENERGY
LIVES
POWER

JE NACH SPIEL :

UNENDLICHES LEBEN
ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN
UNBEGRENZTE POWER
HÄRTER ZUSCHLAGEN
HÖHER SPRINGEN
IN JEDEM LEVEL STARTEN
UND VIELES MEHR

FANTASTISCHE SPECIAL EFFECTS

SPECIAL FX™ SYSTEM



MIT ACTION REPLAY KANNST DU DEINE LIEBLINGSSPIELE BIS ZUM LETZTEN LEVEL DURCHSPIELEN. KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CHEATS .

DEUTSCHE VERSION ENTHÄLT:

DEUTSCHE ANLEITUNG MIT EINER GANZEN REIHE VON CHEATS

MITGLIEDSKARTE DES



FÜR INFORMATIONEN ÜBER NEUE CHEATS, TIPS & TRICKS HOTLINE, NEUIGKEITEN ANGEBOTE U.S.W.

FÜR GAME BOY™
NUR DM 99,-



FÜR SUPER NES™
NUR DM 149,-

FÜR NES™ NUR DM 99,-

UNBEGRENZTE MOGEL CHEATS mit EINGEBAUTEM CHEAT-FINDER



FÜR SEGA MEGA™
NUR DM 149,-



FÜR GAME GEAR™
NUR DM 109,-



FÜR MASTER SYSTEM™
NUR DM 99,-

ACTION REPLAY FÜR SNES FUNKTIONIERT WIE EIN ADAPTER. HIERDURCH IST ES MÖGLICH, U.S.A.-GAMES AUF DEN DEUTSCHE KONSOLEN EINZUSETZEN. ES GIBT EINE RIESIGE AUSWAHL VON U.S.A.-GAMES.

SCHÜTZEN SIE SICH VOR GRAUIMPORTEN!!!
Mit orginal deutscher Anleitung, Action Replay Club-karte, deutscher Verpackung und Eurosystems-Garantie

WICHTIG
ACTION REPLAY IST NICHT ENTWICKELT, WIRD NICHT HERGESTELLT UND VERTRIEBEN DURCH NINTENDO INC. ODER SEGA ENT. LTD.



DIREKT-BESTELLSERVICE:
TELEFON [24 STUNDEN] 02822 68545 / 537182
ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN 48 STUNDEN LIEFERBAR....
ALLEIN-DISTRIBUTOR FÜR DEUTSCHLAND
DATAFLASH GMBH
WASSENBERGSTRASSE 34 46446 EMMERICH
FAX 02822 68547
VERSANDKOSTEN DM 10,- BEI BESTELLUNG BITTE KONSOLEN-TYP ANGEBEN!!

AUCH ERHÄLTLICH BEI



UND BEI ALLEN allkauf SB-WARENHÄUSERN UND FOTOFACHGESCHÄFTEN

AUSLANDBESTELLUNGEN NUR GEGEN VORKASSE + DM 15,- VERSANDKOSTEN
EUROPEAN DISTRIBUTOR: EUROSYSTEMS B.V. EDE NETHERLANDS

Du bist Batman.™
Der Retter von Gotham City™!

Die Filmstory für Dein Super NES und Dein NES!
Gotham City™ ist in Gefahr. Penguin™ und
Catwoman™ wollen auf ganovenhaften Wegen
die Stadt in Ihre Gewalt bringen.
Aber nicht mit Dir. Du bist Batman.™
Das Batmobil™ steuerst Du mit Power und
Geschick durch alle Gefahren und Schikane.
Einfach spitze die SNES Version, mit Super
3-D-Grafik und Musik in CD-Qualität. Deiner
Fantasie wachsen Flügel. Du hebst ab.
Du bist Batman.™
Wirst Du am Ende auch der Sieger sein?

Das schreiben Experten:
PLAY TIME 5/93 zu *"BATMAN RETURNS"* für das
Super NES: "Batman Returns ist ein Action-Game
allererster Sahne. Die Animationen der Spielfiguren sind
hervorragend, die Hintergründe grafisch brillant..."



Screen: Nintendo Entertainment System



Screen: Super Nintendo Entertainment System

Alle 14 Tage neu:
Brandheiße
KONAMI-Infos
auf Videotext Tafel 745
im SUPER CHANNEL



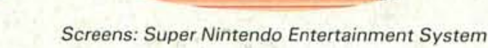








Screens: Super Nintendo Entertainment System





KONAMI®
SuperstarkerVideospieleSpaß

KONAMI-Videospiele: *Adventure - Action - Fun - Intelligenz - Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, Postfach 60406, 60437 Frankfurt, Telefon D-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77*

F&P 93/163